

OFFICIEL. EXCLUSIF. JOUABLE !
XBOX
Le Magazine Officiel Xbox
www.xboxmag.fr
ON Y A JOUE !
YAGER, RAYMAN 3,
VEXX, LAMBORGHINI
DOA XTREME BEACH VOLLEY...
Partagez nos premières
impressions
XBOX
LIVE
Nos conseils pratiques
pour être prêt
TEST + DEMO JOUABLE
PANZER DRAGOON ORTA
Le jeu qui met le feu à la Xbox
future games
MARS 2003
NUMERO 13
T 05279 - 13 - F: 9,00 €
PLUS DE 30 PAGES DE TESTS
TOEJAM & EARL III
MORTAL KOMBAT
LES DEUX TOURS
INDIANA JONES
WORLD RACING



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
Numéro treize - Mars 2003

101/109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret
Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)

ABONNEMENTS
26, bd Paul Vaillant-Couturier 94851 Ivry-sur-Seine Cedex
Tel. : 01 46 72 50 89 - Fax : 01 49 60 10 55
E-mail : futurenet@abocom.fr
Tarif France 1 an : 90 € - Etranger : nous consulter

Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur du magazine, Editeur : Vincent Alexandre (vincent.alexandre@futurenet.fr)
Directeur du développement : Xavier Levy (38 04, xavier.levy@futurenet.fr)

REDACTION
Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 39
E-mail : Cyrille.Tessier@futurenet.fr

Rédacteur en chef : Cyrille Tessier (38 34, Cyrille.Tessier@futurenet.fr)
Rédacteur en chef adjoint : Cyril Berrebi (38 91, cyril.berrebi@futurenet.fr)
Chef de rubrique tests : Frédéric Brunet (66 15, frederic.brunet@futurenet.fr)
Premier rédacteur graphiste : Yann Pesenti
Première secrétaire de rédaction : Katia Mattioli
Photographe : Benoît Moyen

ONT COLLABORE A CE NUMERO
David Calvo, Thomas Diouf, Arnaud Frey, Lâm Hua, Jean-François Mariotti, Dominique Molinaro, David Montoro (dessinateur), Samuel Pelmar, Ludovic Tessier, Kim-Long Tran, Florian Viel.

PUBLICITE
Tel. : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 00

Directeur de clientèle : Vincent Saulnier
Chefs de publicité : Nicolas Letier-Lacaze, Nicolas Faloviez
Responsable trafic : Maguy Edouard (38 12, maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante de publicité : Régine Nguyen (38 13, regine.nguyen@futurenet.fr)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Assistantes de fabrication : Sabine Buchet-Gaillard (38 70)
Bénédicte Carpentier (34 50)

DIFFUSION
Responsable abonnements : Thibault Bechet
Chef de produit vente au numéro : Sylvain Duburquois



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX est édité par Future France, S.A. à Directoire et Conseil de surveillance au capital de 6 566 162 euros. Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret - RCS Nanterre : B 388 330 417 - Principal associé : Future Holdings 2002 Ltd.

Présidente du Directoire : Saghi Zaïmi
Directrice marketing et commerciale : Saghi Zaïmi
Directrice des magazines Business & Internet : Saghi Zaïmi
Directeur des magazines Entertainment : Vincent Alexandre
Directrice des ressources humaines : Catherine Bouvier
Directeur de la diffusion : Thierry Cagnion
Directeur commercial : Jérôme Adam
Directeur de la fabrication : Jean-Michel Durand
Directeur administratif et financier : Jane Wray
Directeur des systèmes informatiques : Georges Pécontal
Directeur artistique : Nicolas Cany
Chef de studio pôle jeux : Jean-Michel Sabatié

Distribution : SAEM Transports Presse - Impression : Didier Québécor, 77000 Mary-sur-Marne - Dépôt légal : 4e trimestre 2002 - Copyright Future France 2001
Imprimé en France / Printed in France

Ce numéro du MAGAZINE OFFICIEL XBOX contient : 1 DVD

Future France est une filiale du groupe The Future Network plc.
The Future Network plc a pour mission de répondre aux besoins d'information de groupes de gens qui partagent une même passion. Notre but est de satisfaire cette passion, en créant des magazines et des sites Internet offrant une information fiable et de qualité et de nombreux conseils pour gagner du temps ou de l'argent, mais qui procurent en même temps un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes media dont la croissance est la plus forte dans le monde. Basé dans 4 pays, The Future Network publie aujourd'hui plus de 100 magazines, 20 sites Web, et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe licencie également 42 magazines dans 30 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres (Code : FNET).



Media with passion
www.thefuturenetwork.plc.co.uk
Bath, London, Milan, New York, Paris, San Francisco.

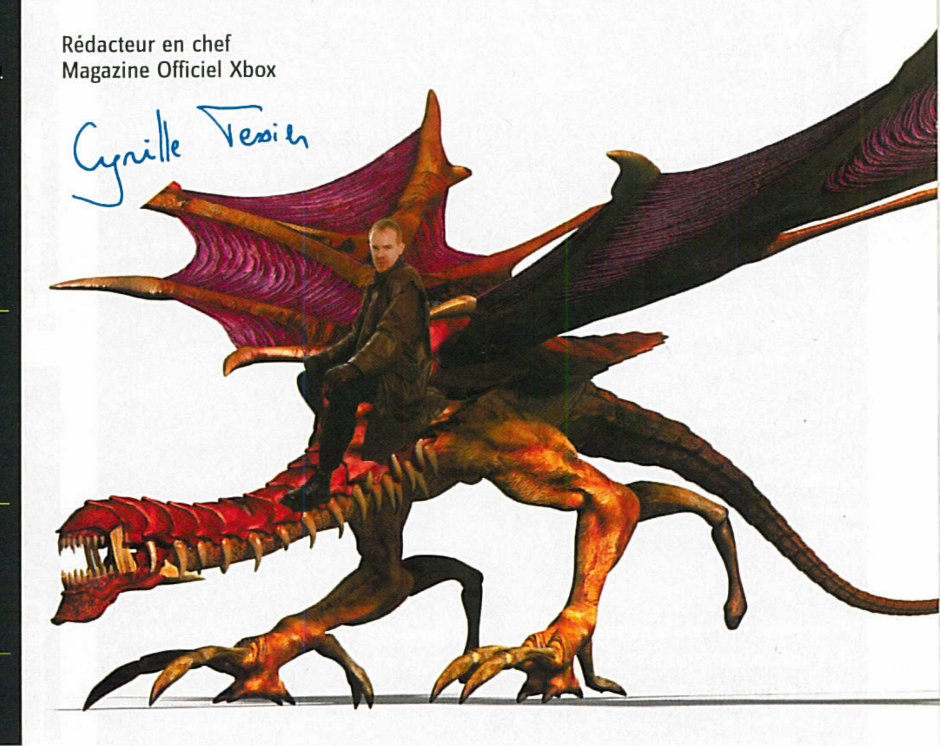
Jusqu'au bout du rêve



Ce mois-ci, nous avons reçu un exemplaire de *Steel Battalion* pour une preview. Recevoir un jeu avant sa version test est une chose courante à la rédaction, mais son emballage, à savoir une énorme boîte en carton, l'est nettement moins. *Steel Battalion*, c'est ce jeu de robot géant (bon d'accord : une simulation de tank vertical) accompagné d'une manette absolument délirante, constituée de trois modules à monter pour une longueur totale de quatre-vingt centimètres. Avec ses 5 kilos, ses deux manches à balais, ses trois pédales et sa quarantaine de boutons, inutile de dire que l'engin ne passe pas inaperçu. *A priori*, le jeu lui-même n'est qu'un prétexte à l'utilisation de cet accessoire, qui transforme le tout en une véritable expérience. Personne n'est dupe sur le succès de *Steel Battalion*, pas même Microsoft qui distribuera ce jeu en très petite quantité sur notre territoire. Car même à 200 euros (ce qui n'est pas cher vu la qualité de la manette), le but de la manœuvre n'était pas d'en vendre des tonnes. *Steel Battalion* est l'aboutissement du rêve d'une équipe de développement. Un rêve rendu possible uniquement sur Xbox. Et c'est ça qui nous plaît. Même si sur notre console, le gros de la production se retrouve souvent sur d'autres machines, si parfois les exclusivités ne sont que temporaires, nous avons des dizaines de jeux inédits qui transcendent le genre même du jeu vidéo (jetez un coup d'œil page 94 sur tous nos tests effectués depuis le premier numéro). Et après tout, un bon jeu reste un bon jeu. Dans les mois qui viennent, des titres exceptionnels, originaux et novateurs arriveront sur notre console, sans parler du Xbox Live, qui lui va tout simplement révolutionner vos heures de jeux sur console. Si ce futur vous intéresse, nous vous le ferons découvrir chaque mois. Quant au présent, tous les jeux du mois sont testés dans ce numéro, et notre DVD vous permettra même d'en tester certains. Avant de vous laisser poursuivre votre lecture, sachez que nous préparons un numéro exceptionnel pour le mois prochain. Il faut dire que nous y fêterons le premier anniversaire de la Xbox et le lancement du Xbox Live ! Alors bon jeu à tous et à très bientôt !

Rédacteur en chef
Magazine Officiel Xbox

Cyrille Tessier



Vraiment trop lourd : lorsque Jean-François Mariotti a ramené *Steel Battalion* chez lui, la poignée du carton a craqué. Vous voilà prévenu.

SOMMAIRE MARS 2003

XCLUSIF

Premiers regards, premières images sur les meilleurs jeux de demain.

- Breakdown P.14
- Matrix P.8
- Top Spin P.12

XPRESS

Nouvelles images et infos sur tous les titres en développement.

- A Sound of Thunder P.20
- Alias P.18
- Bloody Roar P.24
- Brute Force P.18
- Celebrity Deathmatch P.18
- Fable P.28
- Godzilla P.22
- I, Gladiator P.16
- Indy Racing League P.18
- La communauté P.30
- Les Sims P.26
- Men of Valor P.22
- Murakumo P.20
- NBA Street 2 P.17
- Nightcaster II P.26
- Nightmare Creatures P.24
- Rollercoaster Tycoon P.22
- Rolling P.24
- Savage Skies P.20
- Soul Calibur 2 P.18
- True Crime P.24
- Urban Freestyle Soccer P.24
- Wallace et Gromit P.26

X FILES

Des dossiers complets sur un jeu, un développeur, un genre ou un thème particulier.

- Xbox Live P.50

XPERIMENTATION

Premières impressions sur des versions de jeux en cours de développement.

- DOA X P.34
- Lamborghini P.44
- Rayman 3 P.37
- Shenmue II P.42
- Steel Battalion P.46
- V-Rally 3 P.40
- Vexx P.38
- Yager P.36

XPERTISE

Toutes les sorties testées en toute impartialité.

- ATV 2 P.68
- Capcom Vs SNK 2 EO P.82
- Dr. Muto P.78
- Fireblade P.92
- Indiana Jones P.88
- Legends of Wrestling 2 P.84
- Les Deux Tours P.70
- Mortal Kombat P.66
- NBA 2K3 P.80
- NFL 2K3 P.86
- NHL 2K3 P.74
- Panzer Dragoon Orta P.58
- Toejam & Earl P.64
- World Racing P.76

XHAUSTIF

Un récapitulatif complet de jeux testés dans les numéros précédents. P.94

PROJEXION PRIVEE

Pour profiter de toute l'actualité des sorties vidéo. P.96

XPRIMEZ-VOUS

La rubrique courrier qui vous est à 100% dédiée. P.100

RAYONS X

Des aides de jeu pour toutes les petites merveilles Xbox que vous avez acheté. P.104

LE DVD JOUABLE

Tout ce qui vous attend sur la petite galette argentée. Des démos ou des vidéos des jeux qui viennent de sortir ou qui ne vont pas tarder à faire leur entrée sur le marché. P.112



PANZER DRAGOON ORTA
Mystique, mythique, toujours aussi planant et plus impressionnant que jamais.



TOP SPIN
La révolution tennistique viendra-t-elle d'un studio français ? P.12

XCLUSIF
ENTER THE MATRIX
PILOTE OU ASSASSIN ?

ENTER THE MATRIX
Beaucoup d'action, peu de réflexion mais toujours avec style... P.8

« FRED ! » : C'est le prénom le plus employé de toute la journée à la rédac, car tout le monde passe son temps à la recherche de notre Toulousain préféré.



PDO nous enchante encore. P.58

OFFICIEL. EXCLUSIF. JOUABLE !

XBOX

Le Magazine Officiel Xbox

www.xboxmag.fr

ON Y A JOUE !
YAGER, RAYMAN 3,
VEXX, LAMBORGHINI
DOA XTREME BEACH VOLLEY...
Partagez nos premières impressions

XBOX LIVE
Nos conseils pratiques pour être prêt

TEST + DEMO JOUABLE
PANZER DRAGOON ORTA
Le jeu qui met le feu à la Xbox

PLUS DE 30 PAGES DE TESTS

TOEJAM & EARL III · MORTAL KOMBAT · LES DEUX TOURS · INDIANA JONES · WORLD RACING



BREAKDOWN
Namco lève le voile sur un titre qui s'annonce bien furieux. P.72



STEEL BATTALION
Les robots géants investissent la rédac. P.46

■ **Enfin !** Nous venons d'apprendre que le sympathique jeu *Baldur's Gate : Dark Alliance*, prêt sur Xbox depuis très longtemps, sortirait finalement en mars chez Vivendi.

L'EXPÉRIENCE ULTI












ENTER THE MATRIX

Les machines gouvernent le monde ! La résistance s'organise sur Xbox.

FRED

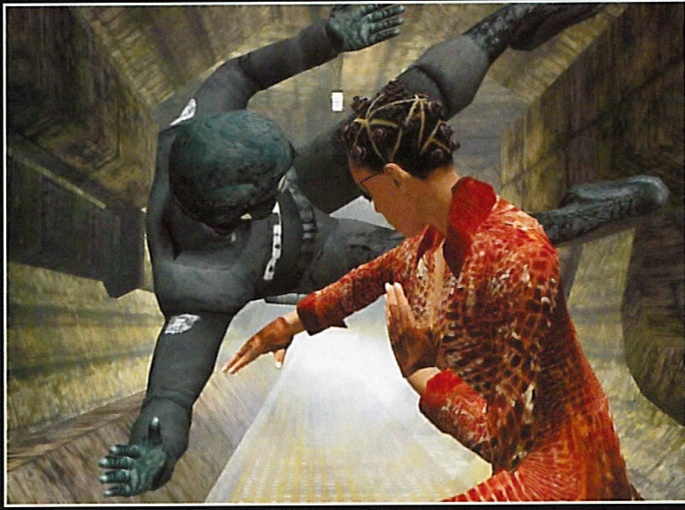
INFOS
DEVELOPPEUR : **SHINY**
EDITEUR : **INFOGRAMES**
GENRE : **ACTION**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **MAI 2003**

Bienvenue dans le monde réel : la phrase culte a été prise à la lettre par Infogrames. Rendez-vous matinal pour prendre l'Eurostar et nous remarquons, parmi les invités, la présence de Bruno Bonnell, fondateur d'Infogrames, parmi les invités. Diantre ! Ce n'est pas tous les jours qu'un boss se déplace avec la masse pour aller voir un jeu ! *Matrix*, c'est du *big business* : Infogrames a signé un chèque de 47 millions de dollars pour racheter Shiny, possesseur de la licence cyberpunk. Ça mérite tout de même le déplacement, vu la réputation du studio (des génies toujours à la bourre, responsables entre autres de *Messiah* et *MDK*). Dans trois mois, la machine marketing hollywoodienne se sera mise en marche et il sera impossible de ne pas entendre parler de *Reloaded* et *Revolutions*, développement et conclusion de la trilogie SF la plus tendance de l'année. Les deux films sortiront respectivement en mai et en novembre, soutenus par un *buzz* phénoménal (affiches, teasers, trailers, invasion des télévisions...). Bref, le jeu DOIT sortir à temps pour surfer sur le tsunami publicitaire. Histoire de brouiller les pistes, il s'appellera *Enter the Matrix* et proposera une lecture alternative du deuxième long-métrage. On gobe la pilule bleue et nous voilà transportés au cœur de Londres, face au grand David Perry (2 mètres hors taxe au garrot). Le gourou de Shiny nous explique, pendant une bonne heure, les principaux atouts de son produit, ses liens avec les frères Wachowski et combien il aime le background des films. S'il feint l'enthousiasme, il a toutes ses chances pour remporter un Oscar... *Enter the Matrix*, pour faire bref, s'annonce comme un *Max Payne* avec en plus des phases de conduite et de vol, comprenant de nombreux passages vidéo exclusivement tournés pour le jeu. La symbiose entre Hollywood et le monde du jeu vidéo n'a jamais atteint de tels sommets vu l'active participation des acteurs du film ! La Matrice va bientôt être une réalité dans votre Xbox : lisez attentivement la suite pour décoder les lignes vertes !

Ronflements : difficile de saisir les paroles de David Perry pendant la conférence de presse... Sa voix était souvent couverte par les ronflements de journalistes ayant du mal à gérer les réveils anticipés.







↑ A mains nues, vous êtes redoutable !



» Les frères Wachowski, pendant l'écriture des trois films, ont également tracé les grandes lignes du scénario du jeu. Ils ont parcouru la planète afin de trouver un studio de développement qui corresponde à leurs attentes. Hideo Kojima, le cerveau des *MGS*, a été auditionné, de même que l'équipe de Bungee (*Halo*). Mais c'est Dave Perry, très gros fan des films, qui a su convaincre les frangins. Vaut mieux pas qu'il se rate...



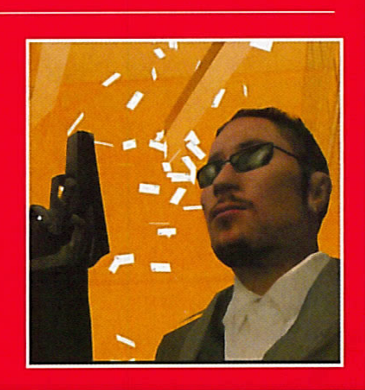




↑ oubliez l'infiltration, Matrix c'est l'action à l'état pur !

PILOTE OU ASSASSIN ?

A la différence de *Max Payne* ou *Dead to Rights*, *Enter the Matrix* vous proposera deux aventures distinctes. Vous devrez choisir entre deux personnages au début du jeu. Tous ont été modélisés et *motion capturés* grâce à la participation des vrais acteurs ! Non, vous ne jouerez pas Neo (« *Quel intérêt de jouer un Dieu ?* » dixit Dave Perry), ni Trinity, Morpheus ou l'Agent Smith. Vous ferez la connaissance de Niobe et Ghost, personnages clefs du deuxième film. Niobe, demoiselle à la coiffure étrange, affectionne les longs manteaux en cuir rouge et excelle dans le pilotage de toutes sortes d'engins à moteur (on l'imagine mal sur un skate de toute façon). De prime abord, elle n'a pas l'air commode, mais reste tout de même plus fréquentable que son acolyte... Ghost incarne le bras armé de Morpheus : c'est un assassin professionnel particulièrement habile au combat. Deux personnages aux aptitudes parfaitement complémentaires qui devront conjuguer leurs talents pour libérer le monde du joug des machines. Le level design variera selon votre héros mais sachez que tous vos problèmes ou presque se résoudront par le biais de gunfights intenses ! Et si jamais vous manquez de munitions, pas de soucis. Morpheus vous a téléchargé dans le cerveau des petits programmes d'arts martiaux forts utiles : en un clin d'œil, vous enchaînez punchs et kicks comme un Van Damme au meilleur de sa forme ! Niobe et Ghost disposent de la capacité de « tordre les règles » (voir page suivante), un pouvoir inestimable qui vous permettra de sortir vivant de toutes les situations, même les plus désespérées ! Pour finir, oubliez toute notion d'infiltration ou de furtivité, ce n'était pas inscrit dans le cahier des charges : ce sera donc du tout action !



International : bien que basé aux USA, le studio Shiny héberge dans ses rangs de nombreux employés originaires d'Europe. David Perry avoue parfois qu'il souhaiterait devenir polyglotte...

XTRA

Il sera possible de *hacker* le jeu ! Un menu fera apparaître une interface où vous devrez rentrer des codes et des lignes de commandes. Un petit curseur vert clignote et c'est tout... mais taper ? ou /help vous donnera le listing des principales commandes. Les plus malins parviendront à communiquer avec les autres personnages du film, à obtenir des cheat codes ou des modes bonus. Sortez vos vieux bouquins de DOS, ça pourra être utile !



Les angles de caméra ajoutent du dynamisme aux combats.



Niobe participe aussi à des phases d'action.

L'AGENT NE FAIT PAS LE BONHEUR

L'Agent Smith, vous vous en souvenez ? Il est de retour, et cette fois-ci il est venu avec ses potes ! Toujours aussi impeccables, toujours aussi implacables, les Agents seront vos pires ennemis dans *Enter the Matrix*. Visiblement fasciné par ces machines à tuer sapées comme des bureaucrates de troisième zone, Shiny leur a offert un rôle assez important dans le jeu. Tout d'abord, vous serez confrontés à leurs sbires humains, qui ont la fâcheuse tendance de se déplacer en groupe et lourdement armés. Normal, ce sont tous des membres des forces de l'ordre : la police, c'est la Matrice ! Les SWAT ou assimilés constitueront donc le gros des troupes ennemies. Si jamais les affrontements tournent en leur défaveur, les Agents débarquent en personne ! Ils pourront se matérialiser dans les corps de leurs subordonnés. Rassurez-vous, cela est rare : les Agents joueront le rôle de boss de fin de niveau pour la plupart. En cas de rencontre inopportune, ouvrez vos oreilles et guettez une sonnerie de téléphone afin de vous téléporter en lieu sûr. Fuir n'est pas une option mais une obligation. Quand même, ce n'est pas bien de tirer sur des flics, et la morale dans tout ça ? « *Vos ennemis sont des programmes, il n'y a rien de mal à supprimer un logiciel nocif* », nous explique David Perry. Ouf !





Les perspectives ont bénéficié d'un soin particulier.

TORDRE LES REGLES

Le Focus : c'est là que réside toute la différence entre *Enter the Matrix* et un jeu d'action ordinaire. On peut le définir comme étant votre capacité à pouvoir altérer votre environnement. Courir sur les murs, bondir de plusieurs mètres, esquiver des balles... ne sont que quelques-unes des possibilités de ce don. Dans le jeu, une simple touche permettra de gérer tous les effets du Focus. Courez face à un mur : vous vous cognerez la tête. Courez et appuyez sur le bouton magique et vous verrez votre perso marcher à l'horizontale ! *Idem* en ce qui concerne les sauts et d'autres mouvements. Lors des bastons, le Focus devient particulièrement utile : en premier lieu, il ralentit le temps autour de vous, à la *Max Payne*. Classique, mais très pratique ! Vous viserez également avec plus de précision. Mais c'est lors des combats à mains nues que l'usage du Focus devient jouissif. Vous vous battrez alors avec une rapidité et une force surhumaines, enchaînant combos, désarmements et projections à la vitesse de l'éclair. La caméra virevolte dans tous les sens, offrant des angles de vue audacieux très proches de l'esthétique du film, John Gaeta (directeur de la photo pour les films, honteux plagiaire de l'effet Bullet Time inventé par le réalisateur français Michel Gondry) a aidé Shiny concernant le placement des caméras virtuelles. Motus en ce qui concerne l'usage du Focus lors des phases motorisées : on pourra s'en servir, mais on ne sait pas encore comment. Enfin, sachez que vous en disposez en quantité limitée mais qu'il se recharge assez rapidement si vous prenez le temps de vous reposer !



Le système de lock, entièrement automatisé, permet une grande précision.

Rage Against the Machine : le groupe de rock révolutionnaire s'est séparé mais sa chanson « *Wake Up* », qui figurait au générique du premier film, a tourné en boucle pendant la présentation du jeu. Hasard ou coïncidence ?

XBOX LIVE JOUABLE EN LIGNE

SOYONS CLAIR, VOUS N'ÊTES PAS ICI POUR SAUVER UNE PRINCESSE.







Ça sent la poudre, pas le poudrier: aux commandes d'un blindé de 12m de haut, votre job c'est de tout péter - pas de sauver une princesse. Tout doit disparaître ! Liquidation totale ! Plus de 40 missions, des tonnes d'armes lourdes, des dizaines de robots à piloter... Et si vous en voulez encore plus, vous pourrez défier le monde entier sur Xbox Live et narguer vos adversaires de vive voix. Alors... Prêt à tout réduire en bouillie ?



www.xbox.com/fr/mechassault

*SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

XBOX LIVE

TOP SPIN

PAM et Microsoft, la paire tennistique montante de 2003, est bien partie pour remporter le grand Chelem.

CYRIL BERREBI

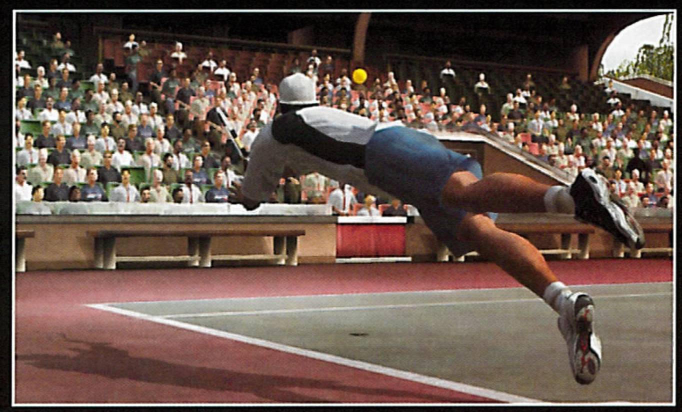
INFOS
DEVELOPPEUR : PAM
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : SPORT
JOUEURS : 1 A 4
SORTIE : 2 EME SEMESTRE 2003

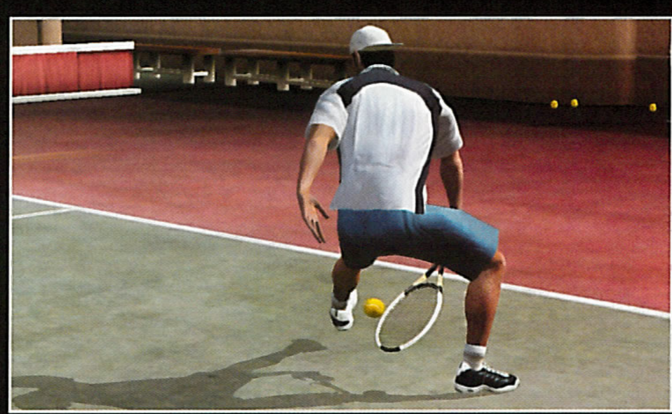


On n'est jamais mieux servi que par soi-même. C'est très certainement ce qu'ont dû penser les responsables de lancement de projets Xbox chez Microsoft. En voyant la vague jeux de tennis sorti en même pas un an, un constat s'impose : la quantité est là (*Slam Tennis*, *Tennis Masters Series*, *WTA Pro Tennis*, *Fila Tennis*) mais côté qualité, on se retrouve au mieux avec des milieux de tableau. Les têtes de série se font désirer. Alors quand le studio français de PAM, spécialisé dans le sport arrive avec un projet ambitieux, l'envie de développer sur la machine qui lui permettrait de réaliser le jeu de tennis techniquement irréprochable et surtout online, le courant passe assez rapidement. Et les deux parties n'en forment rapidement plus qu'une. Les développeurs de PAM ont gentiment accepté « d'échanger quelques balles avec nous » et de nous dévoiler quelques secrets de fabrication de *Top Spin*. Bien entendu, à environ six mois de la sortie prévue, impossible de dire si les réglages, l'IA ou la structure du mode Carrière seront parfaites. Mais il faut avouer que les premières impressions et surtout leur manière d'aborder différents sujets comme la création de personnages, d'environnements ou l'approche de tout ce qui tourne autour du jeu réseau nous ont particulièrement emballés. Une chose est certaine : la réalisation est déjà d'excellente facture, de celles qui font dire « *Ça, c'est un jeu Xbox !* ». Le résultat est là et même s'il n'est encore que provisoire, on imagine qu'il va laisser la concurrence loin derrière. Les modèles 3D, criants de réalisme héritent des toutes dernières améliorations dans le domaine. Textures de peau travaillées, vêtements animés indépendamment du squelette et animation bénéficiant de toute l'expérience de PAM dans le domaine, les seize stars (dont fera partie Sébastien Grosjean) n'auront jamais paru si réalistes. Pas de doute qu'avant la fin 2003, pour peu que vous vous intéressiez un minimum au sport, ce titre risque d'être celui qui vous fera craquer pour le Xbox Live, si ce n'est déjà fait.

Un grand merci : à Stéphane, François et toute l'équipe de PAM pour leur accueil plus que chaleureux et l'opportunité de tâter de ce hit en puissance un peu avant tout le monde...

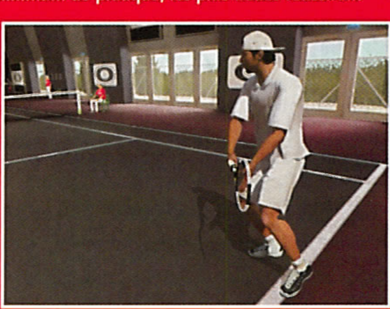



↑ Certains joueurs n'hésitent pas à se salir.


↑ Les gestes les plus spectaculaires sont au rendez-vous.

TOUS UNIQUES

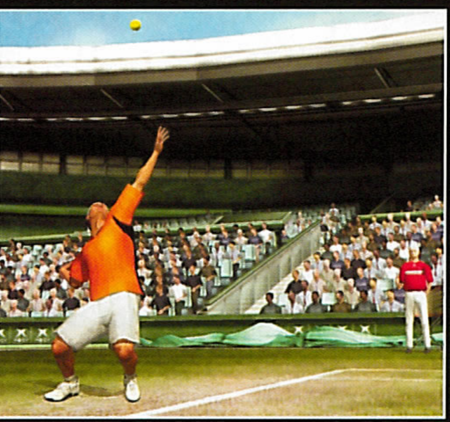
Top Spin intègre la possibilité de créer son propre personnage. Le système employé est simple pour l'utilisateur. Modulable à l'infini, il permet de se construire en quelques secondes un personnage charismatique aux proportions cohérentes. Le système existe depuis longtemps dans de nombreux jeux de sport, mais la façon de l'appréhender ici est tout bonnement révolutionnaire tant elle est synonyme de liberté et de convivialité. Avec un minimum de pratique, les plus doués réussiront probablement à se créer un double virtuel dans le jeu. De la même manière, la gamme de vêtements et d'accessoires vous donnera l'occasion de concevoir un joueur tout à fait unique. D'autant que certains éléments ne se débloqueront qu'une fois certains objectifs réussis. En un coup d'œil, on saura que vous n'êtes pas un débutant.


↑ Sébastien Grosjean, la star montante du tennis français en polygones et en textures.

PAS DE PROGRESSION SANS TRAVAIL

Qu'il soit préétabli ou créé, votre joueur possède certaines caractéristiques primaires (puissance, volée, service...) et des compétences secondaires, un peu à la manière d'un jeu de rôles. Pour parvenir à former un joueur efficace, pas de secret : du travail, de la sueur, des matchs éprouvants et des séances d'entraînement éreintantes. Elles devraient être constituées de mini-jeux proches de ce qui se fait dans la réalité. Probablement pas de quilles à shooter en un nombre limité de services, mais pas de doute que le lanceur de balles automatique va tourner à plein régime...


↑ Loin des clameurs de la foule, les terrains d'entraînement sont parfaits pour retravailler les bases.


↑ Sur les services, les effets peuvent être assez traîtres.



» Lors de notre passage dans les locaux, nous avons eu la chance de voir un des modeleurs 3D travailler sur les personnages féminins du jeu, un gros paquet de catalogues, de magazines féminins et de parutions moins avouables sur les genoux. Quelque chose nous dit que les joueuses créées pour *Top Spin* tiendront plus d'Anna Kournikova que d'Arantxa Sanchez...


↑ Un hommage à Yannick ?

Sportez-vous bien : PAM possède déjà à son actif *Ronaldo Football* et développe actuellement *Pro Beach Soccer*.

BREAKDOWN

Malgré la désorientation et un réveil brutal, le héros de *Breakdown* nous lâche quelques indices sur ce jeu bien mystérieux.

ARNOSAN

INFOS
DEVELOPPEUR : **NAMCO**
EDITEUR : **NAMCO**
GENRE : **ACTION / BASTON**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **INDETERMINEE**



« Il y a des matins où plus rien ne va. Tout mon corps me fait mal, ma tête est lourde. Où suis-je ? Je ne me rappelle pas de cet hôpital. Soudain, une jeune fille fait irruption dans ma chambre. Elle me dit de la suivre si je veux vivre. Peu à peu, tout me revient, la mission No Return qui a rasé la majeure partie de la ville après une gigantesque explosion, les militaires qui quadrillaient le secteur... Ce que je croyais être un hôpital s'avère être un centre d'expérimentation scientifique, la cible primaire de l'explosion. Des troupes d'assaut veulent à tout prix me liquider. Mais pourquoi ? Je dois m'enfuir. Et cette jeune fille ne sera pas de trop pour me donner un coup de main, vu la quantité de soldats aux quatre coins du bâtiment. Cette petite semble avoir des prédispositions pour venir à bout de ses adversaires (coups de couteaux, enchaînements de coups de pied), une vraie tigresse ! Au hasard de quelques rencontres, un médecin m'informe que « je ne suis pas comme les autres ». Lors de notre inspection dans un laboratoire, nous découvrons des rangées de colosses aux yeux bleus dont le seul objectif est de tout détruire ! Aussi surprenant que cela puisse paraître, ils résistent aux balles ! Un bouclier semble les rendre intouchables. Lors de ma fuite, je me retrouve ensuite dans les toilettes du bâtiment. Mon bras me fait affreusement souffrir. Un halo de lumière jaune s'en dégage ! Je me sens investi d'une force démentielle qui me permet de frapper ces colosses à poings nus ! Seul un étrange personnage aux cheveux blancs et tatoué sur une majeure partie du corps me posera quelques soucis. Il semble être au courant de ma visite. Qui est-il ? Je suis perdu... Tout cela est-il bien réel ? »

Future star ? Fred Brunet n'a pas été retenu pour jouer le rôle de Neo dans *The Matrix Reloaded* mais postule déjà pour le *3*.





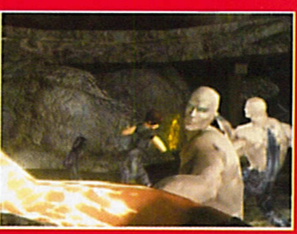
Quelque chose nous dit que votre force de frappe vient d'exploser...

LA CASTAGNE

Le plus surprenant dans *Breakdown*, c'est la vue proposée lors des combats. En vue à la première personne, notre héros distribuera des coups de poing et la caméra suivra les mouvements de balance de son corps pour donner plus de puissance aux coups. Si vous avez le mal de mer, mieux vaut éviter de jouer à *Breakdown*. A un moment, vous vous retrouverez encerclé par une dizaine de mutants. Avoir un bon timing et ne pas se laisser surprendre sera la clé de votre survie. Lors de certains combats, votre équipière ne sera pas de trop. Fan de close combat et faisant preuve d'une agilité hors pair, elle ne fera qu'une bouchée de vos adversaires. Mais nos deux héros devront s'entraider s'ils ne veulent pas mourir.



Madame Irma prévoit une grosse distribution de pains.



Les amateurs de *street fight* retrouveront leurs sensations.



Votre copine d'un jour manie le couteau à merveille.

XTRA

Le développement de *Project Breakdown* (qui s'appelera *Breakdown* au final) a été plus que chaotique. Les équipes de Namco ont souffert de plusieurs départs ces dernières années et peu de gens restent en place. Résultat : cela nuit au bon développement des jeux. Namco devrait finir son année fiscale en beauté (on l'espère pour eux) avec *Soul Calibur 2*. Le titre sortira le 27 mars au Japon. C'est la crise partout !



Certaines phases s'apparenteront à du *House of the Dead*.

DANS LA MATRICE

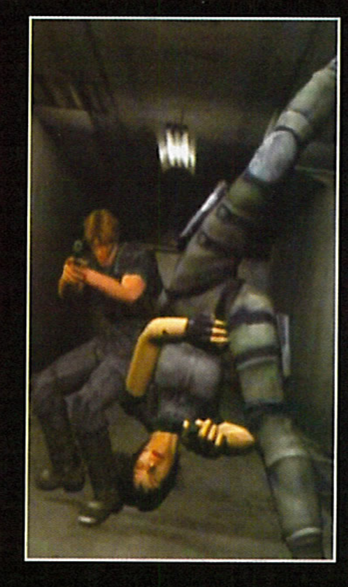
Toute l'intrigue du jeu tourne autour de la perception de la réalité. Ça ne vous rappelle pas un certain film ? Dans *Breakdown*, notre héros aura une force surhumaine et sera témoin d'événements surnaturels. Dans la bande-annonce, la jeune fille qui prête main forte à notre héros n'hésite pas à marcher sur les murs avant de donner un coup de pied dans la mâchoire d'un garde... En évitant toutes les rafales de balle, bien entendu. Espérons juste que les développeurs ne se laisseront pas trop emporter et nous offrent un titre aussi maniable que dynamique.







Ne faites pas ça chez vous. Tout d'abord prenez appui sur le mur à droite. Après avoir évité les balles, prenez de l'altitude et préparez-vous... A lui faire manger ses dents. Il n'y a pas à dire, ça défoule !



A vendre ? La santé financière de Namco a été mise à mal cette année, tout comme celle de Capcom. Mais bon, pas de rachat dans l'air pour le moment.



DEVELOPPEUR : **ACCLAIM** / EDITEUR : **ACCLAIM** / SORTIE : **FIN 2003** / JOUEUR : **1 AU MOINS**

I, GLADIATOR

Cet hiver, il entre dans l'arène casque ajusté et lame affûtée.



Nous sommes en l'an 106 et Trajan vient de mourir. Sanguinaire et dépravé, Arruntius prend sa suite et regarde l'Empire tomber en ruine des terrasses de ses palais romains. Méconnaissable, la cité éternelle a été brutalement réaménagée afin d'offrir un terrain de jeu suffisant aux plus vaillants des gladiateurs. Combattant anonyme, à vous de vous faire un nom dans cette colossale arène. Un héros sans identité, un tyran détraqué, *I, Gladiator* n'est pas sans rappeler une œuvre qui a sauvé la carrière de Ridley Scott. Gageons que Acclaim Manchester, qui réalise ici son premier titre, nous épargnera les délires orinico-romantiques et les effets bassement lacrymaux chers au film, pour nous proposer un titre d'action tranchant, plein de sang, de sable et de sueur. Porté par un scénario riche en rebondissements, *I, Gladiator* vous permettra d'éviscérer allègrement des créatures plus ou moins mythologiques et des gladiateurs concurrents. Votre héros pourra manier diverses armes et verra ses compétences augmenter au fil des combats, jusqu'à devenir un véritable dieu de l'arène. Chaque ennemi vaincu augmentera le niveau de votre Blood meter. Une jauge qui, une fois pleine, vous conférera une force herculéenne, voire la possibilité d'être assisté de quelques guerriers squelettes ou encore de déchaîner les puissances élémentaires. Et si vous aimez fignoler le travail, il vous sera possible d'achever vos adversaires grâce à des coups dignes des fatalités d'un certain *Mortal Kombat* ! Reste que l'on ignore encore de quelle façon vont se dérouler les parties. S'agira-t-il d'un jeu d'action à l'ancienne ou d'un vrai jeu de baston doté d'une mise en scène solide, mystère ! Au vu des premiers clichés, on pourrait penser qu'il s'agit là d'un beat'em all. Mais, comme Rome, *I, Gladiator* ne se fera pas en un jour. En développement depuis de longs mois, le jeu ne sortira pas avant l'hiver prochain et devrait encore faire parler de lui d'ici là !

Arrête ton char : pensez à faire une ou deux offrandes aux Dieux de l'Olympe. Le dernier jeu inspiré des grands peplums, *Circus Maximus*, était catastrophique !









NBA STREET VOL. 2

DEVELOPPEUR : **NU FX & EA CANADA** / EDITEUR : **EA**
SORTIE : **ETE 2003** / JOUEURS : **1 A 4**

Jump Street, deuxième !

Le basket de rue, c'est bien, mais c'est encore mieux avec des stars. Et de l'idole, vous allez en avoir avec ce *NBA Street Vol. 2*, premier volet disponible sur notre belle boîte verte. Ce ne sont pas moins de 150 joueurs de la NBA, retraités depuis des années ou en pleine activité, qui vont régler leurs comptes sur le bitume de 10 terrains urbains. Enchaîner les paniers avec cette belle galerie de vainqueurs devrait être un vrai jeu d'enfant. La prise en main a été légèrement revue, tout en restant assez proche du système de *SSX Tricky*. Grâce à l'analogique droit, il sera possible de sélectionner le joueur qui doit recevoir la passe, de sélectionner celui-ci alors qu'il n'a pas encore récupéré la balle et de faire un appel pour un alley-oop. Deux mouvements font également leur apparition : « pass out » pour faire une passe au-dessus du panier, et « off the hezay » pour que le ballon file juste au-dessus de la tête d'un de vos adversaires et atterrisse dans les mains d'un coéquipier. Le goudron va fondre, cet été !

Le Parrain : le maître - un peu vieillissant - de tous les jeux de basket orientés arcade, *NBA Jam*, débarquera à la fin de l'année sur Xbox !

Sommaire

A SOUND OF THUNDER
Prêt pour une course-poursuite infernale à travers l'espace et le temps. p. 20

BRUTE FORCE
Il va falloir patienter encore un peu, mais c'est pour la bonne cause. p. 18



GODZILLA
Combats de monstres en caoutchouc dans les rues de Tokyo. p. 22

LES SIMS
Ça vous plaît à vous de payer des factures et de faire le ménage ? p. 26

MEN OF VALOR
Les développeurs de *Medal of Honor* s'attaquent à la guerre du Vietnam. p. 22

MURAKUMO
Un jeu d'action frénétique venu du Japon enfin distribué en France. p. 20

ROLLER COASTER TYCOON
Une des sagas de jeu de gestion les plus appréciées sur PC adaptée sur Xbox. p. 22

SOUL CALIBUR II
Des infos, des exclus, des dates : Namco lâche enfin le morceau. p. 18

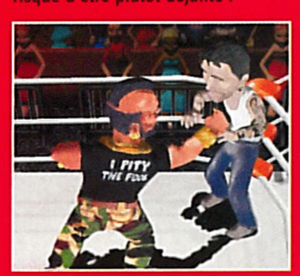


TRUE CRIME
Poursuites, gunfights et arts martiaux : du pur ciné Hong-Kong ! p. 24

EN BREF

CELEBRITY DEATHMATCH

Take Two prépare en ce moment une adaptation de la célèbre émission diffusée sur MTV. Mettant en scène les stars du show biz version pâte à modeler dans des matchs complètement loufoques, *Celebrity Deathmatch* risque d'être plutôt déjanté !



ALIAS

Pas encore aussi célèbre que *Buffy*, cette série diffusée sur Teva et M6 n'en ravit pas moins les amateurs d'action, de conspiration et de rebondissements. Acclaim vient tout juste d'annoncer le développement d'un jeu vidéo inspiré de la série. On lui souhaite une meilleure réussite que celui tiré de *Dark Angel*...

DEVELOPPEUR, EDITEUR : **NAMCO** / SORTIE : **2EME SEMESTRE 2003** / JOUEURS : **1 OU 2**

SOUL CALIBUR II

Spawn will never die...

La légendaire épée maudite débarquera bientôt sur Xbox. En effet, la suite du meilleur jeu de combat 3D à l'arme blanche débarque le 27 mars au Japon et en août aux USA (sûrement à la fin de l'année pour l'Europe). Non content de nous servir la version la plus élaborée du soft (en arcade, *SC II* en est à sa quatrième réactualisation corrigeant les bugs et autres défauts du jeu), Namco promet d'ajouter une tonne d'options supplémentaires. En plus des habituelles options Arcade, Versus, Team Battle, Time Attack, Survival et Practice, l'éditeur japonais réintroduira le Weapon Master Mode. Tous ceux qui ont adoré ce mode dans *Soul Blade* (PSone) seront ravis de le retrouver dans cette nouvelle mouture. Cette quête se caractérise par le fait que chacune des armes débloquées changera la manière d'affronter les adversaires. A l'instar des versions GC et PS2, un perso totalement inédit fait son apparition, Necrid. Sans oublier Spawn, une des figures mythiques des *comics US* en exclusivité sur Xbox.



↑ On espère que Spawn aura autre chose qu'un cure-dent pour se battre.



↑ Ça s'annonce grandiose !

DEVELOPPEUR : **DIGITAL ANVIL** / EDITEUR : **MICROSOFT**
SORTIE : **JUIN 2003** / JOUEURS : **1 A 4**

BRUTE FORCE

L'union fait la force !

Initialement prévu pour la fin de l'année 2002, *Brute Force*, l'un des projets les plus attendus par les possesseurs de Xbox, s'est vu repoussé jusqu'au printemps pour finalement être confirmé en juin (enfin, si tout va bien...). Tout ça pour que le soft soit peaufiné à l'extrême, aussi bien au niveau de la réalisation que du gameplay. Vous prendrez toujours le contrôle d'une escouade de quatre baroudeurs, lâchée dans un contexte futuriste. Composée de Hawk, maîtresse de l'infiltration, Tex, monsieur Arnold « Commando » Schwarzenegger, Flint, experte dans l'art de sniper et Brutus, extraterrestre bestial, l'unité pourra se jouer comme le quatuor de soldats de *Conflict Desert Storm*. Vous devrez donner les bonnes directives à chacun de vos coéquipiers en temps réel ou carrément switcher entre les quatre personnages pour mener à bien vos missions. Mais plus que le jeu en solo, ce sont les modes multi qui constitueront le réel intérêt de *Brute Force*. Préparez-vous à exterminer de l'alien en écran splitté et même en réseau local !



↑ Entraînez-vous à *Conflict* en attendant.

360 MODENA FORCE GT

Que la Force soit avec vous !

Thrustmaster continue son partenariat avec la Scuderia et offre à la Xbox le premier volant à retour de force digne de ce nom. Finies les vibrations aléatoires : deux bons gros moteurs vont vous mener la vie dure ! Question finition, ce produit vise le luxe : macaron Ferrari, look réussi, système de fixation efficace (ventouses et vis)... Il est même possible de le poser sur ses genoux grâce à une astucieuse structure en plastique ! Rien à redire concernant la précision. Le pédalier, en revanche, s'avère un peu trop petit et les pédales nous semblent trop hautes et trop dures. A 100 €, nous sommes en droit de nous attendre à l'irréprochable !



Prolifique : après avoir permis à Capcom de faire un jeu sur l'univers de Spawn, McFarlane a aidé Namco dans l'élaboration de Spawn et Necrid pour *Soul Calibur 2*.



DEVELOPPEUR : **COMPUTER ARTWORKS** / EDITEUR : **BAM!** / SORTIE : **MAI 2003** / JOUEUR : **1**

A SOUND OF THUNDER

Retour vers le passé

A peine *The Thing* terminé, les développeurs de Computer Artworks se remettent à l'ouvrage avec un jeu d'action/aventure au concept plutôt ambitieux. Vous êtes en 2038. Dans les bottes de Travis Ryer, vous allez poursuivre à travers la planète et surtout le temps, un groupe de fanatiques dangereux. Cette secte va tout faire pour remonter à travers les âges et détourner la comète à l'origine de la disparition des dinosaures. Et comme Travis Ryer n'était pas fan de *Turok* dans sa jeunesse, il va tout faire pour empêcher ça. A sa disposition, plus d'une dizaine d'armes (mitrailleuse, laser, fusil de précision...) plus ou moins efficaces face aux créatures engendrées par la modification d'événements passés. Loin d'être une simple succession de phases de carnage et d'énigmes à résoudre, *A Sound of Thunder* prendra apparemment en compte vos actions à un moment donné pour répercuter leurs effets sur le futur. Imaginez par exemple que vous détruisiez l'unique source de tabac dans le passé, revenu à votre époque, plus personne ne fumera de cigarette. Exterminez les rares races de chiens en 3800 avant J.-C. et il n'y aura plus de problème de propreté sur les trottoirs parisiens en 2003 !







DEV. : **IROCK** / EDITEUR : **BIG BEN** / SORTIE : **MARS 2003** / JOUEURS : **1 OU 2**

SAVAGE SKIES

Les cieux rouges

Dans un monde médiéval fantastique, trois factions se déchirent à dos de créatures volantes. Rock, licorne ou dragon, choisissez votre monture ! Chacune dispose de spécificités de puissance, vitesse ou résistance et des pouvoirs particuliers. Le beholder possède, par exemple, en œil gigantesque bien pratique pour sniper ses ennemis. 9 missions solo sont au programme pour chaque camp portant à 27 le total. Un mode Multijoueur dont on ne connaît pas encore toutes les caractéristiques est aussi envisagé.

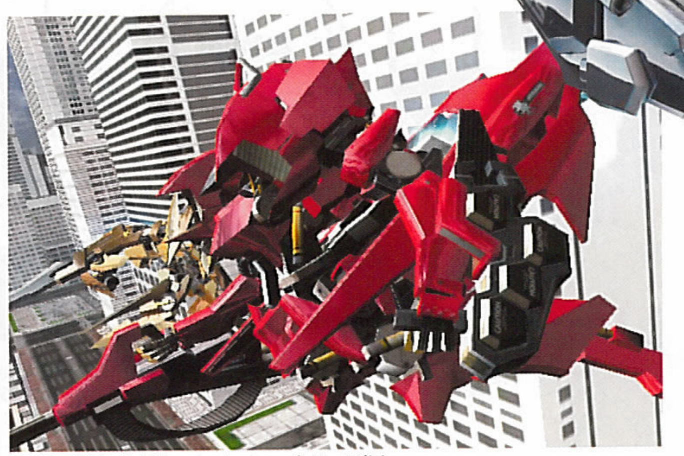


↑ **Une forteresse pas si imprenable.**

DEV. : **FROM SOFTWARE** / EDITEUR : **AGETEC** / SORTIE : **MAI 2003** / JOUEUR : **1**

MURAKUMO

Robots rebelles



↑ **Poursuite effrénée entre les tours de Port Olivier.**

↑ **Faites parler la poudre !**

Aperçus depuis plusieurs mois au Japon, les robots de *Murakumo* s'apprêtent enfin à montrer leurs carcasses chromées en France. C'est From Software, à qui l'on doit déjà la série de *Mechas Armored Core* et dont nous vous avions parlé le mois dernier à propos de *O.To.Gi*, qui est à l'origine de ce projet. Vous vous retrouverez aux commandes d'un monstre d'acier très typé manga dans une grande chasse aux robots dissidents contrôlés par des Intelligences Artificielles. Ces dernières semblent bien décidées à réduire à néant la cité de Port Olivier que vous avez juré de protéger. Très nerveux et plutôt spectaculaire, ce titre a trouvé nombre d'adeptes dans son pays d'origine. Mais certains lui ont reproché un côté un peu répétitif et l'absence totale de mode Multijoueur. Nous espérons que ces petites lacunes seront corrigées dans la version européenne...

■ ***Buffy maniacs*** **:** une suite de *Buffy* semble prévue, mais ce ne sera apparemment pas le même studio de développement qui s'en chargera.

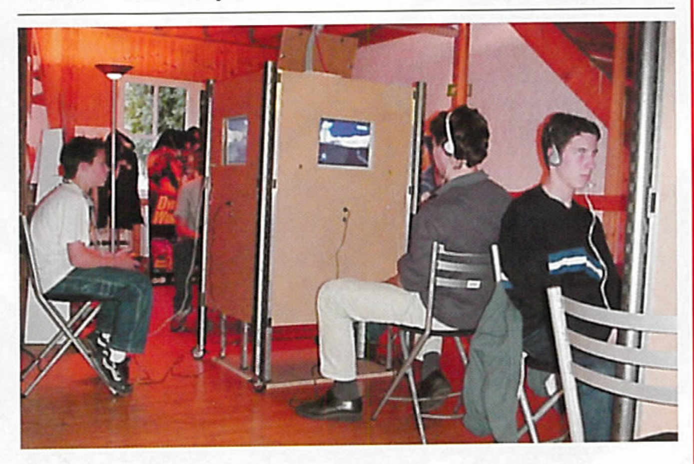


! Mars 2003 !
Solid Snake infiltre votre Xbox
MGS2
KONAMI
XBOX
MISSION INFO:
©1987 2003 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. METAL GEAR SOLID® AND METAL GEAR SOLID®2 : SUBSTANCE™ ARE TRADEMARKS OF KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC.
MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES.
» WWW.KONAMI-EUROPE.COM
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.
Disponible également sur PC
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SUBSTANCE
13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE
Hot Line 08 92 68 16 15*
3615 KONAMI*
Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS
Bushnell
No. 1 in the USA
Solid Snake vous observe avec l'Image View !
RMCONCEPT



LAN PERMANENTE A BRUXELLES !

L'endroit idéal pour se bastonner entre potes



L'avantage des salles de jeux en réseau, c'est qu'une fois que la partie est finie, on se lève et on s'en va ! Fini de se prendre la tête pendant deux heures pour démêler des câbles et trimballer du matériel lourd dans le coffre de la voiture... A Bruxelles, la boutique Game Center a pensé aux groupes de fainéants et propose des bornes de jeu abritant quatre Xbox : l'idéal pour s'éclater en toute quiétude sur *Halo*, *Ghost Recon* ou *Unreal* et courir sous *Moto GP* ! La conception du meuble a été bien pensée : on regrette juste la taille modeste des écrans. Des tournois sont régulièrement organisés dans les locaux de Game Center : si vous passez par la Belgique, allez faire un saut au 8, rue Voot pour défier les pros du coin et gagner peut-être des cadeaux !

DEV. : **PIPEWORKS** / ED. : **INFOGRAMES** / SORTIE : **ETE 2003** / JOUEURS : **1 A 4**

GODZILLA
DESTROY ALL MONSTERS MELEE

Y'a comme un gros lézard !

A l'image des films, les jeux estampillés *Godzilla* sont tous à pleurer de rire. A condition de ne pas avoir dépensé 60 € pour les acquérir. Heureusement, voici venir Atari, bien décidé à reverdir le corps reptilien du monstre géant. Jeu de baston jouable à quatre, *Godzilla : Destroy All Monsters Melee* met en scène 10 créatures officielles, et même le MechaGodzilla 3, le méchant du dernier film sorti sur les écrans nippons. Tout ce beau monde s'étripe dans des environnements urbains totalement interactifs et il est même possible d'arracher des bâtiments pour les jeter violemment sur son adversaire. La finesse atteint certainement son paroxysme avec le mode Destruction, dans lequel vous devez ravager une ville le plus rapidement possible !



↑ **MechaGodzilla, Mothra, King Ghidorah, en voilà du beau monde !**

DEVELOPPEUR : **2015 STUDIOS** / EDITEUR : **VIVENDI**
SORTIE : **INDETERMINEE** / JOUEUR : **INDETERMINE**

MEN OF VALOR : VIETNAM

Apocalypse... bientôt !

Medal of Honor Débarquement Allié, vous connaissez ? L'équipe à l'origine de ce grand Doom-like semble avoir eu comme une divergence avec Electronic Arts. Conséquemment, les prochains add-on de *MOHDA* sur PC ne seront pas développés par 2015, et le nouveau titre du studio américain sera distribué par Vivendi. Changements de label et de moteur 3D, puisque c'est la base d'*Unreal* qui sera mis à contribution pour créer un FPS de grande tenue. Loin des plages normandes, *Men of Valor* vous entraînera dans la moiteur de la jungle vietnamienne. Que vous rejoigniez la guerilla viet-cong, l'armée régulière nord-coréenne ou les troupes américaines, il vous faudra, comme dans *MOHDA*, apprendre à travailler en équipe. Loin du héros solitaire cher à tant de titres du genre, vous évoluerez au sein d'une petite escouade de bots. Et si vous préférez le contact humain, en plus d'une pléiade de mode Multi, le Xbox Live devrait offrir un mode Campagne en coopératif !





↑ **Votre pote Albert, du Minnesota, fait un carton.**

Soyez hype ! Ne dites pas « deux mille quinze » mais « *twenty fifteen* ». Rien de tel pour briller dans les salons. Enfin, dans certains salons...

DEV. : **CHRIS SAWYER** / EDITEUR : **INFOGRAMES**
SORTIE : **MARS 2003** / JOUEUR : **1**

ROLLERCOASTER TYCOON

Sac à vomi non fourni

Qui aurait pu prévoir qu'un jeu de gestion de parc d'attractions s'écoulerait à plusieurs millions d'exemplaires ? Chris Sawyer, auteur d'un paquet de *Tycoon*, ne s'arrête pas en si bon chemin et ouvre les portes de son parc aux possesseurs de Xbox. A eux d'attirer le maximum de touristes grâce à des attractions assez classiques ou à des grands huit de leur invention. Ça va décoiffer !




LA NOUVELLE GRIFFE DU JEU VIDEO
VEXX™
Acclaim®
Également disponible sur
Game cube™ et PlayStation® 2
XBOX
infos, trucs et astuces
08 92 68 24 68
3615 ACCLAIM
0.34€/mn
VexxTM and Acclaim ® & © 2002 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Austin. All Rights Reserved Sony PlayStation2 version: PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Microsoft Xbox version: Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.
TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo.

EN BREF

NIGHTMARE CREATURES
Surprise, surprise : Ubi Soft vient de racheter la licence de *Nightmare Creatures*, ex-bébé de Kalisto qui a déposé le bilan l'année dernière. Si le premier opus fut un sympathique jeu d'action, le second fut un plantage mémorable. On espère qu'Ubi saura partir sur de nouvelles bases !



URBAN FREESTYLE SOCCER
Fini le foot à papa ! Il faut croire que les classiques finissent par lasser, aussi assistons-nous à l'éclosion du *beach soccer*, du *street soccer*... Bientôt le *water soccer* ? Toujours est-il que *Urban Freestyle Soccer* d'Acclaim vous invitera à remporter des matchs de « football de rue ». Aura-t-il l'étoffe d'un *Street Hoop* ?

DEVELOPPEUR : **LUXOFLUX** / EDITEUR : **ACTIVISION** / SORTIE : **SEPTEMBRE 2003** / JOUEUR : **1**

TRUE CRIME

Los Angeles, Eldoradooo (air connu)



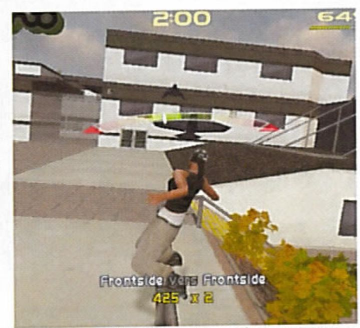
Depuis peu, un nouveau type de jeu a fait son entrée en scène. Annoncée par *Driver* et *Gran Theft Auto* premier du nom, et désormais représentée par *GTAIII*, *Mafia* et le très décevant *The Getaway*, la vague des jeux décrivant le monde du crime n'a pas fini d'envahir nos petits écrans. Le dernier né, *True Crime* sur Xbox, vous place dans la peau de Nick Kang, un flic ordinaire de Los Angeles. Enfin presque : les origines asiatiques de notre détective le mènent dans unscénario alambiqué où racket organisé et guerre des gangs font rage. Améliorant tout ce qui a été fait jusqu'ici, *True Crime* vous propose des combats à mains nues et des gunfights dignes d'un John Woo. Vous pourrez vous lancer dans des courses-poursuites en voiture où vos adversaires n'hésitent pas à freiner en catastrophe et aller voler le véhicule le plus proche si vous endommagez celui qu'ils conduisaient. Il est également doté d'un système d'IA ennemie assez novateur : si vous ne parvenez pas à capturer un adversaire, il développe un « esprit de vendetta », vous mettra indirectement des bâtons dans les roues et sera deux fois mieux préparé lors de votre prochaine rencontre. On espère que les trois phases de jeu, aventure, action et conduite se combineront à l'atmosphère particulière de la Cité des Anges pour un cocktail détonant.

↑ **Méchante projection sur un tabouret.**

DEVELOPPEUR, EDITEUR : **RAGE** / SORTIE : **PRINTEMPS 2003** / JOUEURS : **1 A 4**

ROLLING

Quand le roller se veut agressif



↑ ***Rolling* utilise un système de jeu connu.**

De nombreux environnements et skate parks calqués sur la réalité, quantité de figures et une motion capture effectuée avec la collaboration d'une vingtaine de superstars de la discipline comme Fabiola Da Silva ou Cesar Mora... *Rolling* veut s'imposer sur nos consoles en *Tony Hawk* du roller skate. Néanmoins, notre première impression est plutôt mitigée. Les graphismes sont ternes (un comble quand on sait que Rage héberge des artistes de talent) et les décors sont modélisés à la hache. Les possibilités semblent assez nombreuses côté figures mais on ne peut combiner rotations et grabs, ce qui pour l'instant, situe *Rolling* un poil au-dessous de son rival direct *Aggressive Inline*. Enfin, plus grave, le jeu manque de pêche et l'ensemble est trop poussif pour un jeu de sport dit « extrême ». On espère que les prochaines semaines permettront d'affiner quelques textures et doper le bébé aux amphétamines...



↑ **Les riders sont plutôt bien modélisés.**

DEVELOPPEUR : **EIGHTING/RISING/HUDSON** / EDITEUR : **KONAMI** SORTIE : **PRINTEMPS 2003** / JOUEURS : **1 OU 2**

BLOODY ROAR

Lycanthropie ? c'est grave ?

Surprise ! L'outsider des jeux de combat, *Bloody Roar*, est annoncé sur Xbox. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu de baston pas comme les autres dont les héros sont génétiquement modifiés pour se transformer en créature mi-homme mi-animal. A vous les joies des loups-garous, lions-garous et des lapins bagarreurs. A première vue, ce jeu ne serait pas une simple adaptation des versions précédentes. On espère donc voir des personnages du premier volet parmi les 16 annoncés !



■ **Films poilus :** on s'accorde à dire ici que *Le Loup-garou de Londres* est le meilleur film de garou, mais on a des fans de *La Compagnie des Loups* et de *La Féline* également.



DEVELOPPEUR, EDITEUR : **JALECO** / SORTIE : **INDETERMINEE** / JOUEURS : **1 OU 2**

NIGHTCASTER II : EQUINOX

Voyage de noce au pays des sorciers



Un vrai festival d'effets spéciaux.

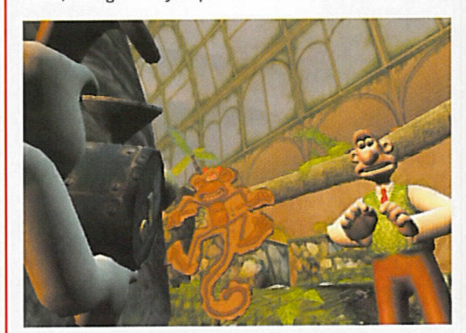
Nightcaster premier du nom fait partie des premiers titres sortis sur Xbox. Plutôt sympathiques mais ne justifiant pas l'investissement de près de 70 euros, il est rapidement tombé dans l'oubli face à une production de plus en plus impressionnante. La marque Jaleco en a bizarrement reprit la licence et compte bien faire en sorte que le scénario ne se répète pas. Le principe reste le même, avec un jeu d'action mâtiné d'aventure et de quelques zestes de RPG. Le contrôle emploiera à nouveau le système bien pratique des deux sticks analogiques permettant de tirer dans une direction tout en se déplaçant dans une autre. Il sera enfin possible de jouer à deux en écran partagé. Aran, le magicien du premier volet se verra alors accompagné de sa femme Madeline, plus prompte à sortir l'épée que le bâton magique. Elle cache néanmoins quelques sortilèges dans son sac à main. Grâce à un système de points d'expérience, il vous sera proposé d'améliorer vos caractéristiques et d'acquérir de nouveaux pouvoirs. Ce ne sera pas de trop pour vous en sortir face aux 35 types de créatures et aux 4 boss qui vous attendent tous crocs dehors.

DEVELOPPEUR : **INDETERMINE**
EDITEUR : **BAM!** /
SORTIE : **OCTOBRE 2003** / JOUEUR : **1**

WALLACE ET GROMIT

Humour *british*

Le célèbre duo anglais en pâte à modeler fait ses grands débuts dans l'univers du jeu vidéo sous forme d'un jeu de plates-formes/aventure. Vous serez amené à utiliser les capacités particulières de nos deux héros loufoques pour mettre fin aux agissements d'un pingouin déjanté qui a kidnappé tous les bébés animaux du zoo. Dans vos mains, le lance-bananes et le flingue à porridge (véridique !) vont devenir des armes redoutables. Reste à espérer que le duo fonctionnera aussi bien que Munch et Abbe, les figures mythiques d'*Oddworld*.



DEVELOPPEUR : **MAXIS** / EDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**
SORTIE : **INDETERMINEE** / JOUEUR : **1**

LES SIMS

Les Sims se mettent au X

Si vous avez réussi à échapper au phénomène des Sims ces deux dernières années, c'est que vous avez eu la chance de vivre dans un monde parallèle ou en orbite autour de la terre. Véritable carton historique sur PC, ce « jeu » vous propose de contrôler la vie de votre avatar dans le monde de Simville. *Les Sims* représentent en quelque sorte une version avancée des *Tamagoshis* qui ont fait eux aussi fureur en leur temps. Vous prenez donc en main votre personnage et vous le faites avancer dans la vie. Il devra trouver un travail, apprendre à tenir une maison, à se comporter en société et payer ses factures sous peine d'échec cuisant et de déchéance rapide. Un peu comme en vrai quoi... Nombreux au *MOX* sont ceux qui ont du mal à concevoir que l'on puisse ranger *Les Sims* dans la catégorie « jeu vidéo » et même à comprendre l'intérêt d'un tel soft dont le concept ne fait pas vraiment rêver. Mais la vérité est que ce titre est devenu tellement mythique parmi les possesseurs de micro que son éditeur ne pouvait pas passer à côté de la manne que peut représenter une version console. La recette fonctionnera-t-elle aussi bien auprès des furieux du paddle que des agités de la souris ? Nous le saurons dans quelques mois... Une version online est en développement sur PC. *Les Sims* bientôt sur le Live ?



Artiste : si vous souhaitez imprimer une jaquette *Sega GT/ Jet Set Radio*, Moonkey en propose une superbe sur le site www.moonkey.be.tf



FABLE

Nous continuons la publication du journal des développeurs de *Fable*, mais ce mois-ci, c'est au tour d'un de leurs collaborateurs de parler de ce jeu...



↑ *Fable* s'annonce encore plus beau que Morrowind.

↑ Un Arsène Lupin de l'époque. J'aime pas les voleurs.

Nom : Ian Lovett
Poste : directeur artistique
Précédents travaux : *Theme Park World, Forsaken*
Jeu favori : *Final Fantasy Tactics*
Jeu du moment : *Advance Wars*



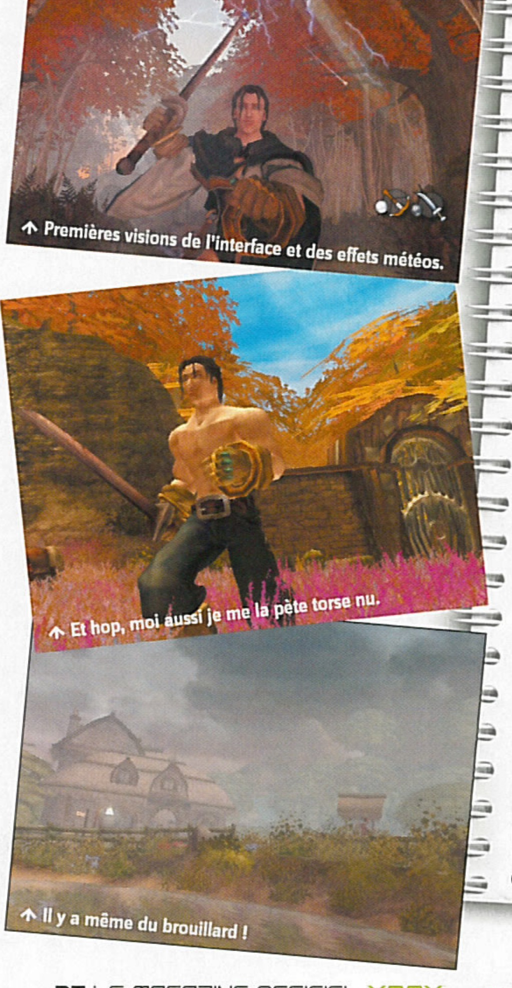
Le journal de Big Blue Box

Fable est désormais un vrai monde. Après des mois de travail détaillé et de codage, une flambée d'implémentations a transformé les merveilleux paysages, villes et environnements en lieux animés, emplis de foules et d'animaux. Nous avons intégré des nymphes aériennes, rapides et mortelles en combat, ainsi qu'une large quantité de petits ennemis et créatures que nous voulions mettre depuis longtemps, comme les frelons et les scorpions. Nous sommes tout particulièrement satisfaits du Troll de Terre, un géant qui sort du sol.

Après avoir fini cette incroyable ménagerie, nous avons aussi fait beaucoup de progrès sur les humains et les êtres humanoïdes. Nous avons ajouté le combat au corps à corps et les techniques d'esquive des personnages. Le combat armé est déjà dans le jeu depuis longtemps, mais nous prévoyons de l'affiner, et voir s'il n'y a pas la place pour de nouveaux mouvements. Nous avons passé beaucoup de temps à faire en sorte que les enfants soient réussis. Comprenez, les enfants possèdent 35 animations différentes, rien que pour leurs conversations.

Nous sommes aussi très heureux de l'avancée du scénario. Pendant longtemps, nous avons eu plusieurs bouts éparpillés, mais ce n'est qu'aujourd'hui que nous pouvons voir les scripts fonctionner dans l'univers, et enfin se faire une idée sur la manière dont ils fonctionnent. Quelques rencontres et quêtes ont acquis une existence à part entière une fois intégrées dans le jeu. Un simple chemin vers un combat devient soudain plus dramatique lorsqu'on voit les profondes forêts inconnues de chaque côté et que l'on devine les choses qui vous guettent juste à l'orée du bois, même si l'humain le plus proche se trouve à plus de six kilomètres.

A chaque nouvel ajout de monstres ou de bâtiments, *Fable* devient encore plus unique. Mais ce que nous apprécions par-dessus tout, c'est de savoir enfin ce que le joueur pourra ressentir. L'incroyable taille du jeu et sa profondeur font basculer *Fable* de la simple aventure à la saga.



↑ Premières visions de l'interface et des effets météos.

↑ Et hop, moi aussi je me la pète torse nu.

↑ Il y a même du brouillard !

NOUVELLE DU FRONT

Fable est un sacré puzzle pour les journalistes. La taille considérable du jeu, ainsi que la masse d'informations qu'il recèle nous ont déjà mis sur de nombreuses fausses pistes, mais voici quelques nouveautés : on sait qu'une journée de vie représentera 48 minutes de jeu et qu'un personnage pourra vivre de 12 ans à 60 ans. Le combat se fera sur deux boutons, une attaque, une parade et une multitude de combos très stylés. Les cadavres resteront au sol pendant quelques jours. La magie, elle, se composera de sorts comme le Ralentissement qui permettra de faire des prouesses à la *Matrix*. Le jeu devrait tourner à 30 fps, ce qui n'est pas rien, et chaque personnage devrait être unique : costume, couleur de peau, aspect des muscles, ventre à bière... créant ainsi des réactions différentes chez chaque PNJ rencontré. Vous l'avez compris, *Fable* s'approche de la perfection de l'action/RPG. L'attente commence à être bien longue...

Surprise : oyez, oyez fans de *Fable* ! Il ne faudra pas, mais alors vraiment pas, louper le prochain numéro. Vous voilà prévenus !

LA VOIX DE SON MAITRE

Sans les mains

Les jeux sont de plus en plus riches et permettent de plus en plus d'action. Il y a aussi de plus en plus de touches et de combinaisons à mémoriser. Et souvent, c'est au détriment de l'ergonomie. Le nouveau kit de développement livré ce mois-ci intégrera un nouvel utilitaire qui risque bien de révolutionner notre manière d'appréhender les jeux. Grâce à un système de reconnaissance vocale, le logiciel pourra effectuer, sur simple demande, une action donnée. Imaginez par exemple que dans *Halo* (au hasard...), vous vous retrouviez dans un endroit sombre avec l'envie d'y voir plus clair, plus besoin d'aller chercher le **bouton Blanc,** il suffira de dire « lumière » dans votre micro (déjà présent dans le kit Xbox Live). C'est beau la technologie, non ?



↑ *Halo 2* **intégrera-t-il la technologie de reconnaissance vocale ?**

PLANNING

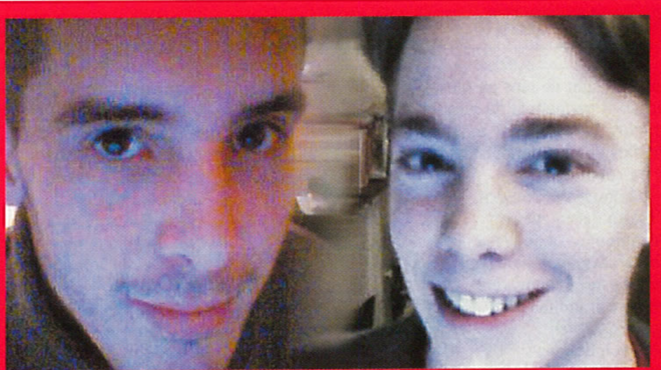
TITRE	SORTIE
BG&E Project	2e trimestre 2003
Brute Force	juin 2003
Crimson Skies	3e trimestre 2003
Dino Crisis 3	4e trimestre 2003
Driver 3	4e trimestre 2003
Halo 2	4e trimestre 2003
Knights of the Old Republic	mars 2003
Midtown Madness 3	mai 2003
Ninja Gaiden	2e semestre 2003
Operation Flashpoint	juin 2003
Project Zero	fin avril 2003
Tao Feng	avril 2003
Starcraft Ghost	4e trimestre 2003
Tork	2e semestre 2003
XIII	3e trimestre 2003



LA COMMUNAUTE XBOX

Nous continuons ce mois-ci à vous présenter les meilleurs sites Xbox. Notre chère console motive de sacrés passionnés et nous voulons vous les faire connaître. Cette page leur est consacrée. N'hésitez pas à visiter leurs sites !

www.halo-game.com



Je m'appelle Raphaël Cayrol, alias Eclarap (à droite sur la photo), et je suis rédacteur en chef du premier site francophone dédié à *Halo* et à sa suite *Halo 2* : **Halo-Game.com**. Lancé le 21 décembre 2001, notre site est un lieu de rencontre international de tous les fans de *Halo*, le jeu phare de Bungie. Avec un nombre croissant de fans et d'acheteurs de la Xbox (et *a fortiori* de *Halo*), notre communauté ne fait que croître. *Halo* a révolutionné le jeu vidéo et ce n'est pas le *Magazine Officiel Xbox* qui dira le contraire (note : 19/20). La moyenne des notes dépasse les 96%... Même terminé, la durée de vie du jeu reste exceptionnelle : tricks, explorations, easter eggs et un mode Multijoueur y contribuent. Avec *Halo 2*, qui sortira en fin d'année, et *Halo* PC prévu pour cet été, nous devenons un lieu de rencontre majeur pour les futurs joueurs. Cosmopolite, l'équipe d'**Halo-Game.com** vient de France, de Belgique, de Suisse, et du Québec. Chaque jour, plusieurs news viennent s'ajouter au site sur *Halo* et son univers, mais aussi sur la Xbox et Bungie. Il est difficile de trouver des informations sur *Halo, Halo 2* pour les non-anglophones. Firfin, le webmaster (à gauche sur la photo), et moi, nous efforçons de rassembler sur le site des news quotidiennes et vérifiées, des dossiers particuliers, des interviews traduits de l'anglais, un forum, mais aussi des rubriques comme les tricks, que vous pouvez apprendre grâce à nos vidéos. Ceux-ci consistent à réaliser des exploits non prévus par les développeurs, comme le Warthog Jump. Vous trouverez aussi un Download Center qui comprend les meilleures phases de gameplay, musiques, vidéos, ou encore une FAQ qui recense toutes questions sur l'univers *Halo* et *Halo 2* : dates de sorties, rumeurs, Xbox Live, armes, niveaux, graphismes, nouveaux personnages, etc. Nous sommes présents aux événements de la communauté Xbox : concours, salons. Nous avons récemment développé une nouvelle version du site, entièrement repensée, qui présente un nouveau design au style de *Halo* et de toutes nouvelles rubriques destinées à accueillir des screenshots, wallpapers, storyboards, infos et trailers du jeu le plus attendu de 2003 : *Halo 2*. Un des grands points forts du site est son interactivité : vous pouvez facilement nous proposer vos astuces, créations artistiques, news, questions, qui seront traitées immédiatement par une équipe de rédaction entièrement à votre écoute. Ce site, c'est avant tout votre site.



www.xbox-attitude.com



Fondé le 1er avril, **Xbox-Attitude** est devenu en moins d'un an l'un des acteurs majeurs de la communauté Xbox sur Internet. Ce succès, nous le devons à un contenu riche et varié, ainsi qu'à un traitement en continu de l'actualité. Mais si **Xbox-Attitude** a su se distinguer des autres sites, c'est avant tout grâce à sa rubrique Goodies qui regroupe un nombre impressionnant de wallpapers, screensavers et autres vidéos consacrées aux jeux et aussi grâce à sa faculté à répondre rapidement aux attentes des internautes. Notre site est d'ailleurs l'un des seuls à proposer à ses membres d'agir directement sur son contenu par la rédaction de news, et actuellement nous comptons près de 11 000 membres inscrits. Nous souhaitons à l'avenir renforcer cette communauté en proposant régulièrement de nouveaux services innovants.



www.xboxfrance.com



Lancé dix jours avant la Xbox en France, **XboxFrance.com** vous propose depuis maintenant presque un an un contenu de qualité mis à jour régulièrement. Le site est particulièrement fourni en tests (près de 70), en previews (plus de 40) et en fiches jeux (plus de 350). Vous devez sûrement déjà connaître ses forums, accueillants et très actifs. Mais la véritable nouveauté, inédite sur le Net, est son service **Live.XboxFrance.com (http://live.xboxfrance.com)**. Vous n'aurez plus d'excuses si vous ratez une partie sur le Live : enregistrez votre Gamertag, créez votre clan, recrutez des membres, et organisez des tournois. Tout ceci se fait en quelques clics sur le site, *via* une interface simple et efficace. Mais attention, surveillez de près votre conduite : un classement est effectué sur le site pour mettre en valeur les meilleurs joueurs, mais aussi montrer du doigt les moins bons. A très bientôt sur le site !



■ **Pour info : Xbox Player**, dont on vous parlait le mois dernier, annonce sa nouvelle version. Allez donc voir ça. Signalons aussi la naissance de **Xboxmatch**, sur lequel on reviendra bientôt.



①, ②, ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦... personnalisez VRAIMENT votre mobile !
0899 705 707
0901 901 999 www.persomobiles.net 3617 MONMOBILE
27959 27996 27842
27962 27964 27961
27715 27926 27944
27776 27980 27945
27981 27978 27777
27977 27998 27999 27986 27989
27976 27881 27863 27918 27918 27949 27880
27927 27805 27000 27725 27893 27910
27738 27917 27979 27985 27984 27846
4 EXCLUSIF : LE NÉGATIF
Affichez sur votre mobile un logo en négatif (le blanc devient noir et réciproquement). Le service propose automatiquement l'option quand vous avez choisi votre logo ! Compatible : tous les logos noir et blanc.
27807 27820 27972 27987 27983 27799
27713 27838 27774 27988 27982 27899
27823 27994 27858 27995 27901 27741
Zone perso!
5 Exclusif COULEUR !
Nouveau et exclusif : Appelez le 0899 706 377 pour télécharger votre fond d'écran ou image couleur ! L'image que vous recevrez est adaptée à la taille de l'écran du téléphone. Compatible : Ericsson T300 T302 T68 Nokia 3510i 3650 5100 6100 6200 6610 6650 7210 7250 7650 8650 8910i Panasonic GD67 GD87 Sagem MYX-5 Samsung T100 S100 Siemens S55...
34402 34413 34406 34407 34409 34408
34401 34412 34410 34414 34415 34417
6 EXCLUSIF : LE LOGO PERSO
0 110 A 2 K 55 U 88 : 123
1 111 B 22 L 555 V 888 , 124
2 112 C 222 M 6 W 9 / 125
3 113 D 3 N 66 X 99 @ 126
4 114 E 33 O 666 Y 999 © 127
5 115 F 333 P 7 Z 9999 ❤ 134
6 116 G 4 Q 77 Espace 1 ☺ 128
7 117 H 44 R 777 . 120 ☺ 129
8 118 I 444 S 7777 ! 121 ☹ 132
9 119 J 5 T 8 ? 122 ☹ 133
Personnalisez votre logo avec le texte que vous voulez : Choisissez un logo "Zone perso". Appelez le 0899 706 377 ou le 3617 MONMOBILE, choix "Vous connaissez la référence". Le service vous vous propose automatiquement la personnalisation. Saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'incrire dans la Zone perso. Vous obtenez la nouvelle référence perso de votre logo : vous pourrez réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou l'offrir à vos amis : il est conservé à vie !
I ❤ Zone perso! 23328
I ❤ FLO, LA PLUS BELLE! Réf. perso
Zone perso! 23574 Pas de perso : logo centré ! 23574
Logo vide 23300
Logo vide : utile pour effacer un ancien logo ! 27700
Logo totalement perso ! 23300
Logo totalement perso ! 27700
Logo vide 25500
Logo totalement perso ! 25500
27932 27933 27934 27935 27937 27782
27938 27939 27940 27941 27861 27859
7 SPÉCIAL ALCATEL
Les Alcatel 511, 512, 525, 715 peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés, qui ont l'avantage de laisser l'heure affichée. Nos dessinateurs ont donc créé pour vous des logos spécifiques. Et bien sûr ces Alcatel peuvent afficher la totalité des logos noir et blanc de ces pages. Vous avez le choix !
25539 25538 25569 25570 25571 25572 25573 25576 25585 25578 25534 25551
25567 25582 25579 25575 28815 25548 25561 25509 25505 25506 25535
25574 25586 28801 25555 25504 25549 25512 25503 25522
25527 28803 25510 25514 25533 25528 28816
28817 28810 28804 28813
REGGAE
Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Dépareillé 56773
Don't worry, be happy 55693
Exodus 56137
Get up stand up 56135
I shot the sheriff 56134
Is this love 56334
Jamafrica 55683
Jammin' 56759
Je sais pas jouer 55399
L'hymne de nos campagnes 56360
Les lionnes 56082
Mangez moi 56175
No woman no cry 56758
Plantation 55128
Positive Vibration 56066
Red Red Wine 56332
Redemption song 56136
Trop peu de temps 56772
Waiting in vain 56339
+30 Reggae! 1563
SKA
A message to you Rudy 55526
Gangsters 56538
One step beyond 56546
Our house 55642
+10 Ska! 1592
LATIN
Angola 55753
Bamboleo 55302
Commandante Che Guevarra 55335
Copacabana 55657
El condor pasa 56399
Guantanamera 56406
La bamba 56588
La cucaracha 56007
+20 Latin! 1579
ZOUK
1er gaou 56485
Alice, ça glisse 55608
Ba moin en ti bo 56954
Fruit de la passion-Vas-y Franky 55621
Vas-y franky 56953
+10 Zouk! 1565
RAÏ
A vava inouva 55318
Abdel Kader 55435
Aïcha 56697
Baïda 55661
Didi 56698
Main dans la main 55941
Menfi 55432
Ne me jugez pas 55389
Sidi Hbibi 56725
Tellement je t'aime 56699
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Yoam wara yoam 55433
+10 Raï! 1562
WORLD
Kalinka 55859
Ramaya 55919
+10 World! 1582
JEUX VIDÉO
Ace Combat 4 56366
Blinx: The time sweeper 55270
Breath of fire 56370
Burnout 2 55061
Crash Bandicoot 56671
Devil may cry 56877
Dragon Ball Final Bout 56672
Driver 2 56727
Fifa 2002 56070
Final Fantasy 10-Zanarkand 56060
+Tout Final fantasy 1572
Gran Turismo 3 56726
GTA III 56962
GTA Vice city 55063
Half Life 56781
Halo 56345
Hitman 2 55064
La planète au trésor 55272
Max Payne 56961
Medal of Honor-En première ligne 56347
Metal Gear Solid 2 56937
+Tout Metal gear 1571
Pac Man 56673
Tetris 55962
+100 Jeux vidéo! 1555
DESSINS ANIMÉS
Albator 56719
Barbapapa 56822
Belle et Sébastien 55934
Bibi phoque 56975
Candy 56610
Capitaine Flam 56717
Cat's eyes 55129
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cobra 56978
Cowboy bebop 56363
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Futurama 56989
Goldorak 56654
Great Teacher Onizuka 56029
DESSINS ANIMÉS (suite)
Hellsing 55230
Jeanne et Serge 56979
L'Age de glace 56304
L'étrange noël de Mr Jack 56295
L'Inspecteur Gadget 56733
La panthère rose 56629
Le château dans le ciel 55458
Le roi lion 56261
Le voyage de Chihiro 56191
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les mondes engloutis 56987
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs 56986
Les Simpsons 56615
Looney Tunes 56943
Maya l'abeille 56601
Mimi Cracra 56984
Mon voisin Totoro 56190
Nicky Larson 55235
Olive et Tom 56714
Princesse Mononoké 55072
Princesse Sarah 56985
Rémy sans famille 55961
Sakura 56515
Scooby doo 56452
Shrek 56517
South Park 56705
Titeuf 55297
Tom Sawyer 55963
Woody Woodpecker 56947
+60 Dessins animés! 1556
SÉRIES TV
30 millions d'amis 56914
Agence tous risques 56826
Alerte à Malibu 56830
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amicalement vôtre 56603
Angel 56851
Arnold et Willy 56844
Benny Hill 56820
Beverly Hills 56729
Big Dil 56915
Buffy contre les vampires 56616
Bugs 56859
C'est mon choix 56916
C'est pas sorcier 55239
Caméra Café 56380
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo 56650
Charmed 56852
Chips 55057
Code Quantum 56802
Dallas 56652
Dawson 56869
Derrick 56860
Des racines et des ailes 55242
Dr Queen femme medecin 56872
Droles de Dames 56994
Farscape 55300
Fort Boyard 56919
Friends-Thème 56617
Gym tonic 55958
H 56835
Happy Days 56929
Hartley cœur à vif 56861
Hawaï police d'état 56818
Highlander 56829
K2000 56847
L'étalon noir 56854
L'homme qui tombe à pic 56842
L'homme qui valait 3 milliards 56945
L'île aux enfants 56602
La croisière s'amuse 56611
La famille Adams 56893
La petite maison dans la prairie 56815
Laurel & Hardy 56003
Le prince de bel air 56846
Le prisonnier 56739
Les animaux du monde 56795
Les brigades du tigre 56821
Les envahisseurs 56817
Les feux de l'amour 56832
Les mystères de l'ouest 56816
Les Soprano 56736
Les têtes brulées 56891
Lois et Clark, les nouvelles aventures de Superman 56841
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver 56730
Magnum 56682
Mariés, 2 enfants 56840
Millenium 56858
Mission Impossible 56635
Muppet Show 56944
Police Academy 56837
Profiler 56804
San ku kaï 56716
Sex and the City 56813
Shaft 56091
Sous le soleil 56834
Stargate SG-1 56843
Starsky & Hutch 56651
Supercopter 55350
Teletubbies 56946
Un gars, une fille 56728
Une nounou d'enfer 56863
SÉRIES TV (suite)
Urgences 56683
Ushuaïa 56933
X-Files 56614
Xena la guerrière 56838
+160 Séries! 1551
FILMS
1492, Christophe Colomb 56090
2001, l'odyssée de l'espace 56889
8 1/2 56257
8 mile-Lose yourself 55215
À la poursuite d'Octobre Rouge 55857
Ali 56046
Amélie Poulain 56633
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Austin Powers 56751
Austin Powers 3 55198
Bagdad Café 56887
Basic Instinct 56258
Batman 55966
Beetlejuice 55967
Blues Brothers 56756
Braveheart 55968
Brazil 56808
Buena Vista Social Club 56186
Bullit 55969
Cœur de dragon 56904
Chat noir, chat blanc 55832
Conan le barbare 55971
Danse avec les loups 55973
Délivrance 56958
Dragon Rouge 55187
E.T. 56030
Eyes wide shots 56502
Flash dance 56024
Gangs of New-York 55448
Ghost dog 56796
Ghostbusters 56263
Grease 56754
Harry Potter à l'école des sorciers 56875
Harry Potter et la chambre des secrets 55194
Il était une fois dans l'ouest 56658
Il était une fois en amérique 56249
Il était une fois la révolution 56252
Indiana Jones 56715
+Tout James Bond 1583
Jeux interdits 56792
Jurassic park 56507
L'aile ou la cuisse 56269
L'arnaque 56990
L'exorciste 56740
La boum 56655
La plage-Pure shores 55726
La planète au trésor 55192
La soupe aux choux 56040
Le bon, la brute et le truand 56657
Le clan des siciliens 56250
Le flic de Beverly Hills 56076
Le gendarme de St Tropez 55806
Le grand bleu 56748
Le grand blond avec une chaussure noire 56038
Le mépris 55809
Le parrain 56072
Le père noël est une ordure 55296
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Le Professionnel 56039
Le seigneur des anneaux: Les deux tours 55065
Le vieux fusil 56254
Leon 55981
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés (y a du soleil...) 56957
Les bronzés font du ski 56948
Les chariots de feu 56267
Les demoiselles de Rochefort 55155
Les dents de la mer 55982
Les tontons flingueurs 55794
Love Story 56079
Matrix-Clubbed to death 56753
Matrix-Wake up 55763
Men in Black 56694
Men in Black 2-Nod your head 56237
Mignight Express 56002
Mission 56248
Mission Cléopâtre 56048
Mon nom est personne 56253
Mon oncle 55269
Out of Africa 55807
Pour quelques dollars de plus 56247
Pour une poignée de dollars 56246
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Misirlou 56641
+Tout Pulp Fiction 1550
Rencontres du troisième type 55337
Resident evil-Le film 56525
Retour vers le futur 55000
Rocky 56718
Scarface 56037
Scary movie 2 56516
Scream 56741
Singing in the rain 56020
Sister act 55001
Spiderman 56126
Star Wars-Marche imperiale 56965
Star Wars-Thème 56679
+Tout Star Wars 1570
Taxi 56743
FILMS (suite)
Terminator 2 56755
The full monty 56888
Titanic 56742
Tomb raider-Le film 56521
Top Gun 56890
Un homme et une femme 56111
West side story-Maria 55004
Yamakasi 56752
+190 Films! 1553
PUBLICITÉS
Air France-A sleep for day 56188
Ajax-Carmen 55793
Banque Populaire-Free 56107
Cacharel-Song to the Siren 55805
Christian Dior-9ème symphonie 55988
CNP 56713
Dim 56604
Heineken-Every kind of people 56995
Levi's 2001-Before you leave 56620
Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56000
Nescafé-Colegiala 56703
Nescafé-Open'up 56810
Neslé-Pierre et le loup 55994
Nike 2002-A little less conversation 56139
Orange-Revolution 56476
Perrier-La foule 55995
Peugeot 307 SW-Breathe 55451
Royal Canin-Le Professionnel 56039
+50 Publicités! 1557
CHANSONS PAILLARDES
Bali Balo 56102
Il est vraiment phénoménal 56103
J'ai la quéquette qui colle 56112
La digue de cul 56104
La petite huguette 56105
Les filles de camaret 56106
Viens boire un petit coup à la maison 56309
+10 Chansons paillardes! 1573
DIVERS
Hava naquila 56132
Jingle Bell 56702
Joyeux Anniversaire 56653
La danse des canards 56119
Marche funèbre 55493
Pin Pom (Pompier) 56647
+10 Divers/Jingle! 1566
CLASSIQUE
5ème Symphonie 56879
Ave Maria 55178
Bolero 55176
Carmina burana 55723
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
La moldau 55181
Les quatre saisons-Le printemps 55348
Pavane pour une infante défunte 55175
Peer Gynt-Dans la caverne du roi 55206
Petite musique de nuit 56882
+30 Classique! 1558
JAZZ
Amstrong 56387
Hit the road jack 56885
Just a gigolo 55792
La pluie fait des claquettes 56422
So what 56883
Summertime 56884
The girl from Ipanema 56910
Tu verras 56462
+20 Jazz! 1560
COMPTINES / ENFANTS
À la pêche aux moules 55856
Bécassine 55924
Bouba 55278
+20 Comptines! 1595
HYMNES
Hymne Algérie 56668
Hymne Allemagne 56664
Hymne Belgique 56665
Hymne Brésil 56067
Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
Hymne Espagne 56662
Hymne Etats Unis 56666
Hymne France 56660
Hymne Israël-Hatikva 56670
Hymne Italie 56663
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
Hymne Royaume Uni 56661
Hymne Russe 55858
Hymne Tunisie 56669
Hymne Turquie 56744
L'internationale 56951
Le chant des partisans 55428
+20 Hymnes! 1552
HUMOUR
Bazoul 56652
Biouman et Dorothée 55580
C'est toi que je t'aime 55579
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz maï laïfe 55527
Le cochon dans le maïs 55602
Rap tout 55577
Stach stach 56064
Vice et Versa 55578
+20 Humour! 1598
Pixtel 3615, 0892 : 0,34 €/MN 0899 : 1,35 € + 0,34 €/MN 0901 : 2,5 CHF/MN 3617 : 0,84 €/MN

↑ C'est quand même plus féminin que de régler ça sur un ring.

DOAX NIGHT FEVER

La nuit tombée, vous ne pourrez plus vous balader sur l'île et disputer des matchs de volley ou vous relaxer au soleil. Seule alternative, dépenser tout l'argent glané au cours de la journée en allant faire un tour au casino. Roulette, black jack, poker, machines à sous... Tout est fait pour que vous vous croyiez à Las Vegas ! Sortir enrichis de quelques milliers de crédits supplémentaires ou bien se préparer à récupérer tout l'argent perdu en gagnant les matchs du lendemain dépendra énormément de la chance. Etes-vous nés sous la bonne étoile ?



↑ Les cartes utilisées sont à l'effigie des superbes créatures de *DOAX*.

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL



Opération séduction avec les huit plus belles femmes du monde vidéolu...brique !

KEEM



Entre fantasme et démonstration technologique, l'objet de convoitise tant attendu arrive bientôt. Après nous avoir faits languir pendant des mois à coups d'images et d'annonces chocs, Tecmo a bien voulu fournir quelques vidéos *in game* rendant son jeu encore plus polémique. Sujet à de houleux débats entre fans de la série et détracteurs devant les thèmes faciles mis en avant par la Team Ninja, *DOAX* lève enfin le voile. Gros plan sur ce qui apparaîtra comme l'un des softs les plus marquants (dans tous les sens du terme) de cette année 2003. Habitué des tournois *Dead or Alive*, Zack le champion de muay taï et cousin pas si éloigné de Dennis Rodman (l'ex-joueur en NBA a d'ailleurs prêté sa voix pour doubler le boxeur taï), vient de remporter une coquette somme à Las Vegas. Blindé aux as, le combattant hors pair s'est alors acheté une magnifique île des mers du Sud qu'il a aménagée à sa convenance. Renommée Zack Island, cet endroit paradisiaque abrite non seulement diverses boutiques, un hôtel (il y a même un casino) mais aussi l'un des moteurs graphiques 3D les plus aboutis toutes machines confondues ! Les filles sont magnifiquement modélisées, les décors de toute beauté avec une multitude de détails et l'animation reste l'une des plus fluides qu'il ait été permis de voir. On commence une partie en choisissant l'une des 8 tentatrices et c'est parti pour deux semaines de vacances ensoleillées ! Lisa, nouvelle venue dans la saga, vous accueille alors et vous fait comprendre que l'invitation à *DOA 4* n'était qu'un prétexte pour convier les protagonistes à s'exposer sous les *sunlights* des tropiques. Au programme, beach volley, casino, bronzage et copinage ! Eh oui, débarquant seul(e ?) sur cette île de la tentation, il faudra développer les relations avec les autres filles en vue de participer aux phases dites « sportives » du soft.

Forfait : vous ne pourrez rester que deux semaines sur l'île de Zack. Cependant, en reprenant votre sauvegarde, vous pourrez prolonger vos vacances. A noter que tout est gardé en mémoire (configuration, objets des filles...).



Quelle sera votre prochaine partenaire ? Le choix est difficile...

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : **TEAM NINJA**

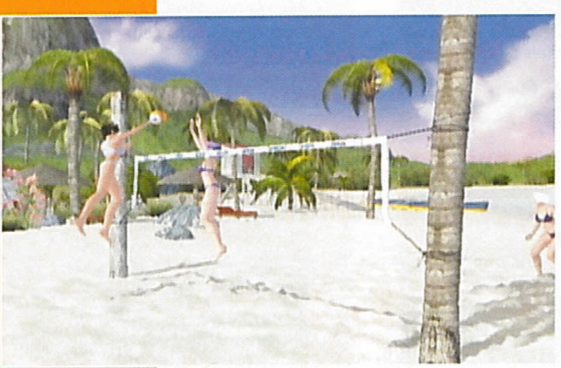
EDITEUR : **TECMO**

GENRE : **SPORT**

DATE DE SORTIE : **28 MARS 2003**



Après avoir tenté d'intégrer le studio prodige de Sega, l'AM2 de Yu Suzuki, Tomonobu Itagaki rejoint Tecmo pour fonder la Team Ninja. Composée d'excellents programmeurs, cette équipe est responsable des plus beaux jeux de combat 3D avec les *Dead or Alive*.



Smasher puissamment ou faire une feinte ?



Ce mini-jeu permet de gagner de l'argent.





« *Boys, boys, boys...* » sied parfaitement à cette image.



Un service difficile à exécuter mais efficace.

IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

+ Un environnement visuel incroyable.
+ Plein de mini-jeux.
+ C'est pas mal de jouer à la Barbie...

A REVOIR !

- Quelques scintillements.
- Risque de répétitivité sur le long terme.
- Impossibilité de jouer à quatre !



L'incontournable boutique de maillots.

Une réalisation impeccable, une tonne d'objets à débloquer, des tas de mini-jeux, un système relationnel sympa, de somptueuses nanas... Que demander de plus ? Des phases de volley plus poussées ? Pourquoi pas, mais ce n'est pas vraiment le problème. Pour le moment, ce qui manque réellement, c'est un mode Quatre joueurs. Plaisir définitivement solitaire ?

«Zack Island, un paradis qui abrite l'un des moteurs graphiques 3D les plus aboutis.»

Le beach volley opposant deux équipes de deux, c'est à vous de lier amitié avec l'une des invitées pour former l'équipe gagnante. Pour trouver les affinités respectives de votre éventuelle coéquipière, tous les coups sont permis. A défaut de coups de poing ou de pied, inhérents aux *DOA*, ce seront surtout des coûts en shopping qu'il faudra privilégier. En effet, c'est en offrant des présents à la bonne personne qu'elle daignera peut-être vous rejoindre. Une fois que vous avez trouvé votre partenaire, libre à vous de vous lancer dans des parties endiablées de volley-ball. En cas de victoire, vous empocherez de jolis pactoles. Cet argent servira à entretenir votre nouvelle amitié en offrant des petits cadeaux à votre copine. Si vous ne le faites pas, ne soyez pas étonné de la voir partir du jour au lendemain ! Décidément, la route vers le PACS est longue et dure... Sinon, il est possible d'élargir sa garde-robe personnelle. D'ailleurs, vous devrez souvent faire un tour dans les boutiques histoire de voir si les vitrines ont été renouvelées. Ainsi, trouverez-vous ce que préfère votre amie ou simplement ce qu'il manquait à votre collection. D'expérience, je peux vous dire que vous irez souvent au magasin de maillots de bain rien que pour voir votre héroïne faire son show dans sa nouvelle tenue... Il existe d'autres moyens de récupérer de l'argent comme les mini-jeux (jeux de hasard et hopping game) mais donnons-nous rendez-vous le mois prochain pour un test complet !

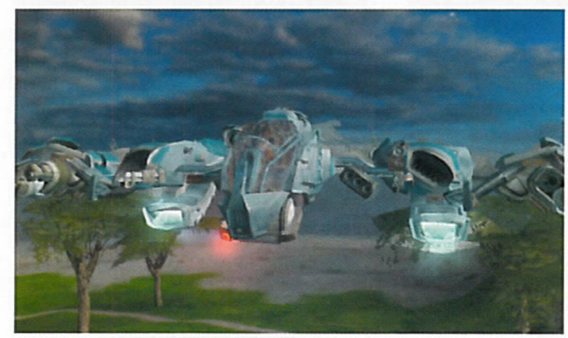
Soundtracks : allant de Bob Marley à Spice Girls en passant par Christina Aguilera, les musiques de *DOAX* sont assez entraînantes. Vous pourrez cependant utiliser celles de votre disque dur.

UN ENGIN MODULABLE

Les deux configurations du vaisseau de Tide sont un atout précieux. Le succès de vos missions dépendra de votre capacité à les gérer. Par exemple, si vous êtes poursuivi par un ennemi en mode Jet, vous avez la possibilité de passer en mode Hover pour effectuer un arrêt brutal, le laisser vous dépasser et retourner la situation en votre faveur.



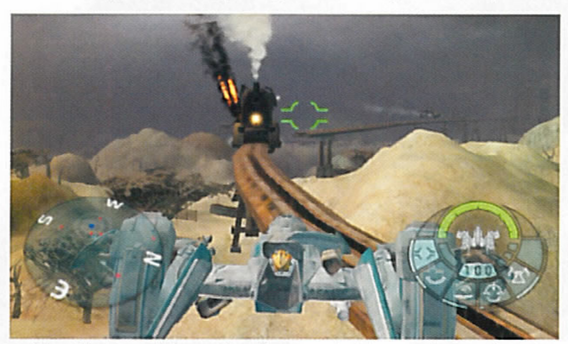
Magnus Tide, tête brûlée.



Il a de la gueule votre super engin, encore vierge de tout impact.



La carte indique les points de réparation.



Vous devrez parfois protéger des convois. Ici, c'est plutôt mal parti.



Encore un imposant ennemi abattu.

YAGER

Que tous les fans de shoot se tiennent prêts : les ailes de *Yager* se profilent à l'horizon.

SAMUEL PELMAR



Sous cet homonyme d'une légende du pilotage, se cache un projet ambitieux de shoot aérien doté d'un scénario très élaboré. Vous y incarnerez Magnus Tide, pilote de chasse mercenaire et nouvel élément de la compagnie Proteus. Dans ce monde gouverné par les grosses corporations, vous devrez tout faire pour protéger les intérêts de votre cliente.







Vous disposerez pour cela d'un vaisseau possédant deux configurations de vol : un mode Jet privilégiant l'action et un mode Hover dédié à l'infiltration. Le jeu proposera plus d'une vingtaine de missions dynamiques. En termes clairs, cela signifie que votre progression variera en fonction de vos choix d'action et de vos performances sur le terrain. Il faudra aussi gérer vos relations avec vingt personnages qui influeront également sur le cours des événements. Magnus évoluera dans un environnement 3D en temps réel bénéficiant de textures soignées et détaillées. Cela tombe bien car, l'action se déroulant souvent aux abords du sol, vous pourrez admirer le travail sur les ombres, les effets de transparence et la finesse des détails, notamment lors de l'utilisation de la fonction Zoom. Le rendu sonore gérant le 5.1 ajoutera un plus indéniable à l'effet immersif. Nous n'avons pu testé qu'une configuration de manette assez gênante dans le placement des touches. Mais une fois habitué aux commandes, le pilotage est à la portée de tout le monde. Malheureusement, il reste encore pas mal de bugs de collisions (beaucoup trop de véhicules traversent allègrement les décors), sans compter l'IA encore assez mal dosée. Mais le pire reste sûrement l'absence d'un mode Multijoueur, toujours très attendu sur ce genre de jeu. Une lacune évidente qui, on l'espère, sera rattrapée par un contenu solo à la hauteur. X

Fan de Queen : l'esprit du groupe de Freddie Mercury perdure puisque Magnus cite des titres de Queen après avoir abattu certains adversaires.

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : **YAGER DEVELOPMENT**
EDITEUR : **THQ**
GENRE : **ACTION**
DATE DE SORTIE : **AVRIL 2003**



Votre charmante officier des communications.

Les membres de cette société basée à Berlin ont déjà travaillé pour de grosses compagnies. Mais ils se sont réunis afin de pouvoir créer, selon eux, des jeux auxquels ils prendraient plaisir à jouer. Et pour le titre de leur premier jeu, ils ont décidé de lui donner le nom de leur boîte.



IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !
+ L'ambiance de *dogfight*.
+ Les graphismes détaillés.
+ La gestion du 5.1.

A REVOIR !
- Collisions à travailler.
- IA capricieuse.
- Pas de mode Multijoueur ni option Live.



Attaquez l'adversaire de l'intérieur.

Preview oblige, nous n'avons pu tester l'étendue des possibilités offertes sur le papier. Certes, nous apprécions sa beauté graphique, son excellente ambiance sonore et le côté jouissif de l'action, mais l'absence de certains modes (pas de Xbox Live !) restent regrettables. Pourvu que l'équipe mette le temps qu'il reste à profit pour peaufiner le solo.

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : **UBI SOFT**

EDITEUR : **UBI SOFT**

GENRE : **PLATES-FORMES**

DATE DE SORTIE : **FIN MARS 2003**

Ubi Soft s'est illustré en fin d'année avec son fameux *Splinter Cell*, mais on doit aussi à cette société d'autres excellents titres sur Xbox tels que *Ghost Recon*. L'équipe de développement interne sur *Rayman 3* n'est pas celle des deux premiers volets de la série mais a su conserver les qualités qui faisaient son identité.



IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

+ Beaucoup d'humour.
+ Le design et l'univers.
+ Le dosage de la difficulté.

A REVOIR !

- Les phases de skate inutiles.
- La balance sonore.
- Encore du travail sur les caméras.



Le jeu débute avec une balade où vous êtes accroché à Murphy la grenouille comique.

Probablement pas révolutionnaire, ce *Rayman 3* a le mérite d'être déjà efficace, esthétiquement abouti et bénéficie de l'expérience sur deux épisodes déjà cultes. Mais c'est son humour omniprésent qui nous a le plus surpris et plu. Ceux qui pensent que « *Rayman*, c'est que pour les enfants » vont être étonnés...

LE PETIT OISEAU VA SORTIR !

A tout moment, vous pouvez geler l'action et placer la caméra à peu près où vous voulez autour du héros. C'est joli comme tout mais ça permet surtout de prendre des photos que vous pourrez collectionner dans un album. En plus, c'est pratique pour réaliser les captures d'écran. Nous saluons bien bas l'initiative.



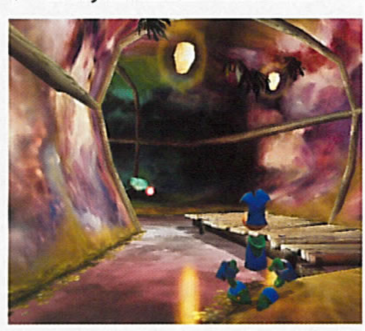
Ce genre de captures n'est possible que grâce au système de photo intégré au jeu.



Le décor s'étend à perte de vue.



« Eh Rayman ! Elle est naze ta notice ! »



Pas question de textures uniformes.



Pas content le Rayman !

RAYMAN 3



Fort de deux expériences bénéfiques, *Rayman* retrouve vite ses marques et ose aller plus loin.

CYRIL BERREBI

Lorsqu'on s'appelle Rayman et qu'on a déjà cartonné par deux fois dans l'univers pourtant très fermé du jeu de plates-formes, on peut avoir tendance à prendre la grosse tête et s'endormir sur ses lauriers. Le troisième épisode d'une série dans le jeu vidéo tient souvent plus de la volonté commerciale que créative. Mais Rayman reste un gars simple, un bosseur, un bagarreur. Et quand son genre de prédilection avance à une vitesse délirante avec des productions exceptionnelles, il ne se laisse pas distancer. Surtout quand les Lums, ces petites boules de lumière, pourtant bien inoffensives, pètent un câble, virent au noir et se combinent pour former les Hoodlums, des entités belliqueuses inconnues jusqu'à ce jour. Pour ne pas changer une formule qui marche depuis des années, vous êtes le dernier espoir du monde face à l'invasion. Et c'est reparti pour la distribution de mandales, les bonus, les passages secrets et les rencontres titanesques avec de nombreux boss. Dans ce nouvel épisode, l'accent se porte sur les combats, avec des ennemis qui se positionnent de manière assez cohérente en fonction des situations et un système de combos qui permet de cumuler les points avec un peu de maîtrise. Roulades, esquives, système de verrouillage des ennemis, tout est fait pour faciliter le règlement des mauvaises rencontres à votre avantage. Contrairement aux épisodes passés, les capacités de la mascotte d'Ubi Soft n'évoluent pas pendant l'aventure. De temps à autre, Rayman récupérera néanmoins certains bonus temporaires tels que l'hélico, le poing fusée ou les chaînes électrifiées pour lui permettre la résolution de quelques énigmes simples ou de quelques affrontements délicats. La version actuelle nécessite encore quelques réglages, en particulier sur la balance des différents éléments sonores, et des affinages de caméras. Mais pas de doute, Rayman va encore une fois nous épater et laisser son empreinte dans l'univers du jeu de plates-formes par sa réalisation soignée, son univers graphique travaillé et surtout, une bonne dose d'humour et d'autodérision.

Précision : contrairement à ce que beaucoup de personnes pensent, ce ne sont pas les oreilles de Rayman qui lui permettent de planer mais bien ses cheveux.

De bonnes grosses griffes, idéales pour réduire en miettes toute menace.

VUZION VRENZY

En plus de la très longue aventure solo qui l'attend, Vexx participera également à des défis, présentés sous forme de mini-jeux. Le gameplay sera très accessible, un peu dans le style de certaines épreuves de *Fusion Frenzy*. Ces challenges, une fois remportés, se débloqueront afin que vous puissiez y jouer en mode Multijoueur.





VEXX

Velu, griffu et pêchu, le nouveau héros d'Acclaim ne manque pas de charisme !

FRED





Cela faisait un bon moment que nous n'avions pas eu de version jouable de *Vexx* ! On commençait à se demander si ce jeu de plates-formes allait réellement sortir, une attente légitimée par notre envie de voir toujours plus de titres de ce genre sur notre bonne grosse console. En douze mois, *Vexx* a sacrément évolué... Il semble même parti pour cartonner ! Au final, il aura fallu trois ans à Thomas Coles (lead designer) et son équipe pour finaliser ce très ambitieux projet. A défaut de s'imposer comme un *Mario killer*, *Vexx* est déjà une *killer app* : tous ceux qui l'ont vu tourner à la rédac ont été séduits par son style visuel. Quant à tuer le plombier, on ne peut pas encore se prononcer... Mais la nouvelle mascotte d'Acclaim dispose de plus d'un tour dans son sac pour enthousiasmer les amateurs du genre. On ne vous dévoilera pas le scénario du jeu, mais sachez qu'il n'y a pas de princesse à sauver... Tant mieux, vu la tronche de notre héros : *Vexx* n'a pas l'air commode, à se demander si le Docteur Moreau ne lui a pas servi de créateur ! Oreilles velues, sourire carnassier et gants à la Wolverine : encore heureux qu'il ait un regard expressif... Malgré son apparence peu amène, notre inquiétant ami n'est pas un mauvais gars. Il obéit au doigt et à l'œil à tous vos ordres : il saute, court, nage et frappe avec habileté. L'ergonomie nous a semblé tout à fait satisfaisante, renforcée par un gameplay étonnamment dense pour un jeu de ce type. En plus des traditionnels enchaînements de sauts, il faudra apprendre à maîtriser les nombreuses techniques de combat de *Vexx*. Le bestiau possède de très nombreux combos mélangeant coups de griffes, coups de pieds et pouvoirs magiques. Selon votre dextérité, vous pourrez combiner ces capacités et réduire en pièces des créatures beaucoup plus imposantes que vous. Malgré son aspect poids plume, *Vexx* est un pro dans l'art du juggle, une technique bien connue des amateurs de jeux de baston, consistant à faire décoller du sol un adversaire en le rouant de coup. Si vous réussissez un juggle, des bonus (points de vie...) vous récompenseront.

Punching Blinx : on a reçu un Blinx en carton grandeur nature à la rédac. Fred s'entraînait au kick boxing avec... Jusqu'à ce que Berreb lui dise qu'il allait faire la même chose avec lui. Depuis, le gros félin vit en paix.

NUIT MAGIQUE »

L'aventure prend une tout autre allure selon l'heure à laquelle vous vous déplacez ! Des drôles de machineries sont disséminées dans les niveaux. Si Vexx les utilise, il pourra modifier la course des soleils et de la lune de sa planète. Les monstres seront alors plus agressifs et plus nombreux… *Idem* pour les bonus : certains n'apparaîtront qu'une fois la nuit tombée.



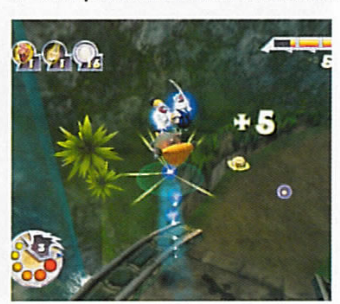




Mais quels secrets abritent cette carcasse de dino ?



Les décors sont vastes et toujours originaux.



Un juggle. A droite, la barre de Furie.

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : **ACCLAIM**

EDITEUR : **ACCLAIM**

GENRE : **PLATES-FORMES**

DATE DE SORTIE : **MARS 2003**



Austin est certainement le studio d'Acclaim qui produit le plus en ce moment ! Développé en parallèle avec *Turok Evo*, *Vexx* est le premier jeu de plates-formes de l'équipe. Les Texans bossent actuellement comme des brutes pour finir dans les temps ce titre très ambitieux, prévu au mieux pour le mois prochain.



Il y a de bons passages de plates-formes bien vicieux .

IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- + *Wow*, c'est beau !
- + Gameplay extrêmement varié.
- + La durée de vie s'annonce conséquente…

A REVOIR !

- - Caméras à affiner.
- - Ça n'a pas l'air facile…
- - Perso un poil trop nerveux.



De drôles de compagnons…

Acclaim n'en finit pas de nous faire des surprises ! Tant qu'elles sont aussi bonnes que ce *Vexx*, nous n'allons pas nous en plaindre. C'est assurément l'un des plus beaux jeux en préparation sur Xbox et certainement l'un des plus intéressants. Le gameplay a l'air plus que correct, l'esthétique aussi… On l'attend avec impatience !

« Graphistes et level designers ont fourni le meilleur de leur art : on se croit vraiment dans un autre monde »

En accumulant les victoires, votre barre de Furie se remplit : une fois gonflée à bloc, elle permet d'obtenir une attaque dévastatrice. *Vexx* projettera alors des rayons d'énergie *via* ses gantelets et chacune de ses frappes enverra au tapis la plupart de ses ennemis. Malgré son air bucolique, le monde de *Vexx* est peuplé d'une drôle de faune, sauvage et cruelle. Dinosaures, gnomes, robots, sauriens… viendront souvent vous chercher des crosses.
On se sent presque honteux de profaner par tant de violence ce monde superbement modélisé, vivement coloré, dégageant une réelle impression de vie. Graphistes et level designers ont fourni le meilleur de leur art : on a réellement l'impression de se balader dans un autre monde, à la croisée du *steampunk*, de l'*heroic fantasy* et de la science-fiction. Un dépaysement que seuls les grands jeux savent apporter… Dans son ensemble, le gameplay nous a très rapidement séduit, regorgeant d'innovations. Par exemple, vous pourrez vous balader dans certains tableaux accrochés dans les murs, une énigme se déroule dans l'estomac d'une espèce de baleine, vous visiterez l'intérieur d'une horloge, vous participerez à des mini-jeux (un peu comme dans un *Final Fantasy* mais en multijoueurs, voir encadré), entre autres surprises. *Vexx* nous a très agréablement surpris : espérons qu'il en soit de même quant à sa sortie, que Acclaim qualifie d'imminente. La localisation du jeu a déjà commencé, ce qui est plutôt bon signe, mais sait-on jamais…

Crash : la manette Xbox possède une fonctionnalité unique. Elle peut servir de gadget anti-stress. Tenez-la normalement mais fermement de la main gauche, et tapez dessus très fort avec la droite. Ça soulage !

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : **EDEN STUDIOS**

EDITEUR : **INFOGRAMES**

GENRE : **COURSE**

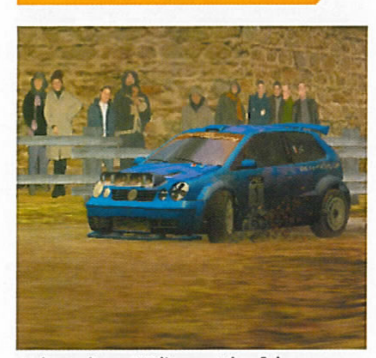
DATE DE SORTIE : **DEBUT 2003**



Ce studio lyonnais est l'un des meilleurs développeurs français en activité. Fondé en 1997 par Stéphane Baudet, Eden a été acheté début 2002 par Infogrames, rejoignant Reflections, Melbourne House et Microprose dans le giron de la firme au tatou. Actuellement, Eden plancherait sur un jeu d'action/aventure mais rien n'a encore filtré à ce jour...



Les spéciales se déroulent dans des endroits inattendus...



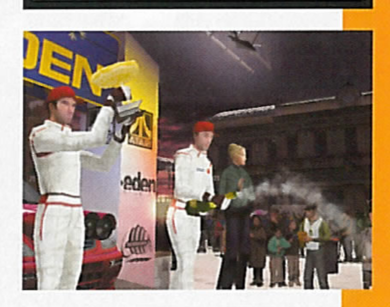
Les voitures 1.6 litres ont la pêche.



TUNING

V-Rally 3 possède un menu réglage étonnamment dense pour un jeu typé arcade. Il est possible de paramétrer de très nombreux organes mécaniques, du choix des pneumatiques aux barres de stabilisation ! Le *set up* par défaut s'avère satisfaisant, mais les plus maniaques pourront régler leur caisse selon leur style de pilotage, la rendant, par exemple, survireuse ou sous-vireuse selon les revêtements de sol.





V-RALLY 3

Un jeu de rallye de plus sur Xbox ! Cette fois, il s'agit d'une production française.

FRED



C'est grâce à la série des *V-Rally*, démarrée en 1997 sur PSone, que les jeux de... rallye (logique !) connaissent aujourd'hui un tel succès. Le parking ludique de la Xbox est actuellement encombré par de très nombreux titres mettant en scène les World Rally Cars et leurs intrépides pilotes, à la limite de la saturation. *V-Rally 3* s'inscrit dans la droite lignée de ses ancêtres avec son *feeling* arcade : oubliez *Colin McRae*, ce jeu n'est pas fait pour se prendre la tête ! Ce qui compte avant tout, c'est la vitesse et les sensations : le tracé des spéciales est particulièrement adapté pour foncer comme un maboul et négocier les virages au frein à main. Suite à des soucis de licences, on ne retrouvera pas les voitures et pilotes officiels du plateau actuel mais les principales écuries sont représentées. Peugeot, Citroën, Subaru, Fiat, MG, VW... les poids lourds de la discipline côtoient de talentueux dilettantes, offrant une belle variété dans le paddock. Avant de courir, vous devrez passer des tests d'aptitude chez différents constructeurs : selon vos résultats, vous pourrez vous retrouver dans une écurie traîne-misère ou, au contraire, dans une grosse structure qui exaucera le moindre de vos caprices ! Sachez cependant que vos performances influeront sur le moral de votre team. La conduite de *V-Rally 3* s'avère simple mais agréable, davantage basée sur le *feeling* que sur le réalisme. Le moteur physique fait preuve d'une étonnante indulgence lors des dérapages, de même en ce qui concerne la casse. Il faut taper fort, et plusieurs fois, pour casser quelque chose ! Techniquement, *V-Rally 3* se présente comme une très fidèle conversion de son modèle PS2, un peu trop même... C'est certes très fluide, mais les graphismes ne rendent pas encore honneur à la Xbox : Eden a du pain sur la planche pour mettre son soft à niveau. Mais faisons-leur confiance pour affiner tout ça !

IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

+ Amusant à piloter.
+ La voix du copilote.
+ Les menus de réglage.

A REVOIR !

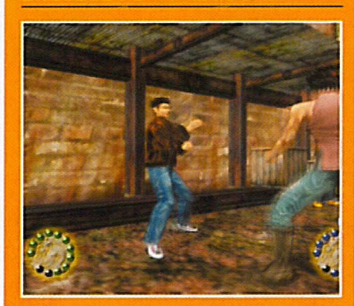
- Graphiquement léger.
- Moteur physique douteux.
- Bruitages peu convaincants.



Après avoir connu un très gros succès commercial sur les consoles de Sony, *V-Rally 3* tente sa chance sur Xbox mais, hélas, la concurrence est féroce. Graphiquement, on a déjà vu beaucoup mieux, mais sa prise en main agréable, très arcade, a toutes les chances de séduire les *gamers* à la recherche de plaisirs simples. Mais sa notoriété arrivera-t-elle à compenser ses petits défauts ?

Le Lion face aux Chevrons : le titre WRC 2003 risque fort de se transformer en duel Peugeot/Citroën. Grands pilotes, super châssis : la concurrence ramasse les miettes !

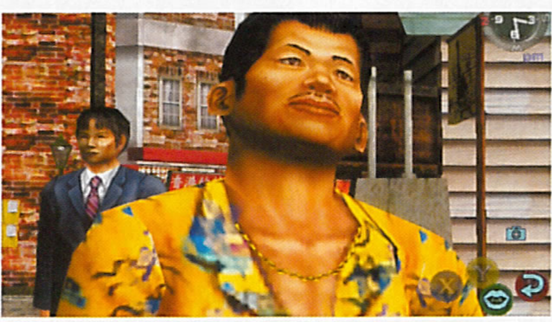
BACKSTAGE
DEVELOPPEUR : **SEGA**
EDITEUR : **SEGA**
GENRE : **AVENTURE**
DATE DE SORTIE : **FIN MARS 2003**



Prodigieux gourou de l'AM2, Yu Suzuki n'en est pas à sa première innovation avec le système de *Shenmue*. Auteur de hits précurseurs tels que *Out Run* ou *Afterburner*, ce monsieur est véritablement une figure emblématique des jeux vidéo et le prouve encore en proposant de sensationnelles suites à ses titres phares (*Virtua Fighter*...).



Les différentes actions se présentent sous la forme de mini-jeux.



La modélisation, fantastique sur la Dreamcast, est médiocre sur Xbox.



CHEESE

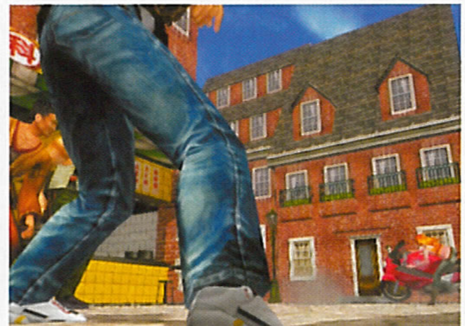
L'une des nouveautés de cette version Xbox est l'ajout d'un appareil photo que vous pourrez utiliser en pressant la touche noire. A vous d'immortaliser les meilleurs passages du jeu ainsi que les plus beaux lieux de *Shenmue*. Différents filtres sont aussi disponibles à tout moment *via* la touche blanche pour voir la vie en... jaune, sépia, noir ou blanc !



Le fait de changer le filtre couleur se révèle très sympa.



La mise en scène lors des QTE est très dynamique.



Bien rendus les plis du futal, non ?

SHENMUE II

Retrouvez Ryo Hazuki pour un *back to the future* dans la Chine des années 80.

KEEM





Année 2000. Par l'entremise du studio AM2, Sega introduisait avec *Shenmue* un nouveau genre de jeu sur Dreamcast : le FREE. Sous cette pompeuse appellation (abréviation de Full Reactive Eyes Entertainment), l'éditeur japonais mettait en avant un concept inédit où l'interactivité et l'implication du joueur prenaient tout leur sens. Chaque personnage rencontré était unique de par sa morphologie, sa voix et ses propres habitudes. Chaque action entreprise influait directement sur la suite des événements. Chaque pas dans cet univers si particulier plongeait un peu plus le joueur dans la magie *Shenmue*... L'histoire contait les péripéties d'un jeune Japonais du nom de Ryo Hazuki parcourant sa province en vue de retrouver Lan Di, le meurtrier de son père. La fin du jeu marquait le départ de notre héros pour Hong Kong où son investigation le poussait à se rendre. C'est ici que tout commence sur Xbox. Soyons clairs, le passage de *Shenmue II* sur la plus puissante des consoles *next gen* n'est guère flagrant. Bien que des efforts aient été fournis au niveau des effets spéciaux (blur, lens flare, rendu de l'eau...), c'est quasiment un fac-similé de l'original. Malgré cette carence d'ordre technique, ce titre avant-gardiste ne perd en aucun cas son intérêt et reste l'un des plus beaux voyages que les jeux vidéo nous aient offerts. Comprenant les chapitres 2, 3, 4 et 5 de la saga (le script en prévoit une quinzaine !), *Shenmue II* continuera d'émerveiller avec ses nombreux rebondissements scénaristiques, ses systèmes de jeu novateurs (les Quick Time Events et les Free Battles si chers à Yu Suzuki, à l'origine de cette ambitieuse saga) et permettra de visiter des lieux aussi enchanteurs que dépaysants comme le quartier de Kowloon. En mars, quand vous aurez posé les pieds dans le port d'Aberdeen, plus rien ne sera comme avant...

Flashback : *Shenmue II* se déroulant en 1987, vous pourrez verser une larme en rejouant à des jeux d'arcade d'époque (*Out Run, Afterburner, Space Harrier, Hang On*...).

IMPRESSION A CHAUD



ÇA S'ANNONCE BIEN !
+ Une aventure épique.
+ La richesse du gameplay.
+ C'est *Shenmue*...

A REVOIR !
- Des graphismes dépassés.
- La maniabilité a pris un coup de vieux.
- Non traduit et doublage bâclé.



De l'eau a coulé sous les ponts depuis *Shenmue II* et de nombreux softs proposent désormais un style de jeu plus réaliste, plus immersif. Cependant, peu d'entre eux peuvent se targuer de raconter une si belle histoire, de parvenir à nous émouvoir. On aurait juste aimé que les dialogues soient traduits...

↑ Un bolide pareil, ça se respecte !

LA LEGENDE DU TAUREAU »

Bien évidemment, vous retrouverez tous les modèles de la marque au taureau. Pour la petite histoire, sachez que Lamborghini a été fondé en 1963 par Ferruccio Lamborghini, fabriquant de tracteur décidé à donner une leçon à Ferrari, rien que ça... Malgré une excellente image de sportivité et d'audace de design, la firme aura du mal à se remettre du premier choc pétrolier de 1973 et continue de passer de mains en mains (diverses banques suisses, Chrysler, Audi...).



LAMBORGHINI

Il n'y a pas que Ferrari dans la vie ! Revivez l'épopée de l'autre grande marque italienne.

FRED



On ne va pas se mentir : tout ou presque a été fait en jeu vidéo dans le domaine de la course automobile. La dernière tendance des éditeurs consiste à s'associer avec un manufacturier de renom et de construire un titre autour du mythe véhiculé par la marque. TDK s'est associé avec Mercedes mais les Anglais de Rage se la jouent beaucoup plus snob ! Si l'on croise fréquemment des Classe A dans les rues, c'est par contre beaucoup plus rare de pouvoir admirer une Lamborghini... On peut commencer à râler en se demandant pourquoi une boîte anglaise ne développe pas un soft sur un constructeur compatriote, genre Jaguar ou pourquoi pas, Rolls Royce, mais avouons qu'une belle sportive agressive, ça fait plus rêver qu'une berline de luxe ! *Lamborghini* met toutes les chances de son côté avec sa licence sexy et sa réalisation tout à fait digne de la Xbox. Premier jeu de course jouable sur le Live, *Lamborghini* ne capitalise pas uniquement sur cet atout et se targue d'un mode solo réussi. Vous y incarnerez un gentleman driver engagé dans des courses sans merci, où seules des Lamborghini sont autorisées à courir. Plus d'une quarantaine de pistes seront disponibles, mélangeant environnements urbains, circuits et ovales. En prime, vous pourrez disputer des challenges ou même parier sur le résultat des courses : il faudra faire preuve d'un réel talent de pilotage pour éviter d'y laisser sa chemise... Notons le réalisme voulu par Rage : votre principal moteur sera l'appât du gain ! L'argent vous servira ainsi à réparer votre voiture mais surtout à investir dans de nouveaux modèles de la marque, plus rapides et plus performants. Mais la route sera longue avant de pouvoir frimer au volant d'une Murciélago... Le *feeling* de conduite risque de décontenancer : les Lamborghini sont des







Le taureau, pas les cornes : Ferruccio Lamborghini a choisi le taureau comme emblème pour sa marque en raison de son signe astrologique. La plupart des voitures portent des noms de races taurines.







BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : **RAGE**
EDITEUR : **INDETERMINE**
GENRE : **COURSE**
DATE DE SORTIE : **INDETERMINEE**



A quatre joueurs, c'est toujours aussi joli.

Rage s'est taillé une assez mauvaise réputation ces dernières années : on les a souvent accusés de privilégier l'aspect technique au détriment du game design. Les Anglais ont fait amende honorable et se sont rattrapés, notamment grâce à l'excellent *Rocky*. Avec leurs problèmes économiques actuels, personne ne sait encore qui distribuera ce jeu.



Les courses se déroulent à différentes heures.



Ne comptez pas sur le fair-play des autres pilotes !



C'est l'enfer sous la pluie... La peinture va souffrir.

IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

+ Toutes les voitures de la marque mythique.
+ Le premier jeu de course Xbox Live !
+ Belle sensation de vitesse.

A REVOIR !

- Feeling de pilotage étrange.
- Effets météo un peu extrêmes.
- Les concurrents sont très agressifs.



Attention, titre à grande vitesse ! La frénésie des courses et la qualité technique générale qualifient directement *Lamborghini* dans le peloton de tête des jeux de caisses très attendus. Rage a accompli un très bon travail : c'est amusant à piloter, ce titre semble doté d'une bonne durée de vie et il est compatible Live ! Il n'y a plus qu'à espérer qu'il sorte...

« *Lamborghini* met toutes les chances de son côté avec sa licence sexy et sa réalisation digne de la Xbox. »

véhicules équipés d'un moteur central arrière. Bienvenue dans le petit monde des voitures à propulsion de plus de 100 chevaux, un univers où la physique s'accélère et où les dérapages sont monnaie courante. La puissance du moteur demandera de bien doser ses accélérations sous peine de partir en tête à queue très rapidement. *Idem* en ce qui concerne la gestion du frein à main, très puissant et donc piégeur. Mieux vaut le laisser tranquille et éviter les ennuis inutiles, vous aurez déjà suffisamment de boulot en course ! Il est assez étrange de constater que les concurrents sont de véritables sauvages motorisés : on a plus l'impression de se retrouver dans une course de stock-car que dans une compétition uniquement ouverte à des voitures de plus de 250 000 €. C'est barbare mais efficace car on n'a pas le temps de s'ennuyer en course et de contempler le paysage ! Les décors s'avèrent tout à fait corrects, tout comme la réalisation globale du soft. On n'est vraiment pas très loin de la grandiloquence graphique de *Racing Evo*, avec plein de jolis effets de reflets, de particules et de rémanence lumineuse. On appréciera les déformations des véhicules, très réalistes notamment au niveau des éraflures (un peu comme dans *Project Gotham*). La sensation de vitesse nous a semblé convaincante, même en utilisant les bolides de base. Le nombre d'images par secondes soutient tranquillement un rythme de croisière élevé, y compris avec sept autres concurrents. Rage ayant actuellement de gros soucis financiers, *Lamborghini* risque peut-être de prendre un peu de retard et de sortir chez un autre éditeur.

Stats : depuis sa fondation, Lamborghini a produit seulement 8000 véhicules, emploie 2000 personnes et certains anciens modèles se négocient à plus de 500 000 €. La Murciélago neuve ne coûte « que » 200 000 €...

↑ Il faut apprendre à ouvrir l'œil, même vers les cieux.

MARCHÉ DE LA TOLE »

Entre chaque mission de *Steel Battalion*, il est possible de dépenser les points durement gagnés à exploser les Mechas adverses. On peut ainsi acquérir divers engins, plus ou moins lourds ; idéal quand on perd un VT après une mission infructueuse, alors qu'on a eu tout juste le temps de s'éjecter. Ensuite, on aura le choix de la customisation avant chaque nouvelle épreuve : essentiellement des armes à attribuer à chaque emplacement primaire et secondaire. On espère que le manuel définitif sera suffisamment prolixe sur le sujet, car la variété de matériel semble pour l'instant très complexe...



STEEL BATTALION



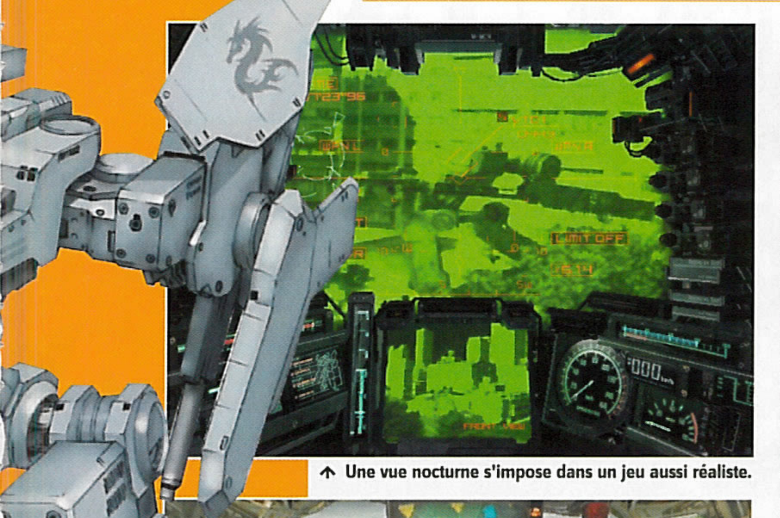
Plus qu'un jeu, une expérience unique, un rêve de gamer fou.

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI



Chère maman, me voici arrivé à l'école militaire. Je sais bien que j'ai toujours désiré piloter les énormes Mechas de l'armée, les Vertical Tanks (VT), comme on les appelle officiellement. Mais je ne m'attendais pas à un accueil aussi dur... Dès notre arrivée, on nous a glissé dans le simulateur pour un premier cours. Nous n'étions pas là pour rigoler, comme nous l'a rappelé l'officier virtuel chargé de notre formation. Tu parles d'un officier : à peine quelques images fixes, un peu ridicules, avec du texte affiché à l'écran. Visiblement, l'armée a préféré mettre son argent ailleurs. Pas dans un cours, en tout cas, puisque dès nos premières minutes dans le simulateur, on nous confiait une première mission en simulateur, sans tambour, ni trompette ou tutorial. Je ne vais pas me plaindre, car toutes mes appréhensions se sont évanouies à l'instant même où la « bête » s'est éveillée... Le tableau de bord a commencé à clignoter, et à peine avais-je refermé le cockpit que les premières infos se sont affichées. Ah ! Le démarrage ! Un vrai rituel, avec des tas de boutons à pousser, comme dans ces vieux mangas du début du XXIème siècle. Là, j'ai retrouvé l'émerveillement qui m'a poussé à m'engager. Je crois que ça a été le meilleur moment de toute cette formation. Car ensuite, lâché dans le simulateur, les ennuis ont vraiment commencé. Prétendre que la prise en main est digne d'un enfant poulpe, c'est être encore bien loin de la réalité. Entre les deux sticks, le levier de vitesse et la radio, il y a de quoi s'occuper ! Et ça, c'est pour les promenades tranquilles. En plein combat, il faut encore gérer l'interface d'armes, les leurres, les zooms et les autres boutons essentiels. A côté de ça, la gestion des pédales tient de la sinécure : accélération, frein et un boost de vitesse en cas de coup dur. Facile, même si les VT ne sont pas des bolides : tout ça se gère habilement avec le levier du tableau de bord. Mais pour peu qu'on s'excite un peu trop sur le rythme de croisière, on risque vite de faire basculer son engin sur le sol. Outre le ridicule de la situation, mieux vaut éviter ça, ne serait-ce que pour ne pas offrir une si

Misère : en cas de décès, le jeu efface toutes vos sauvegardes ! Ensuite, il ne vous reste que vos yeux pour pleurer, quelques replays et la possibilité de recommencer depuis le début.



↑ Une vue nocturne s'impose dans un jeu aussi réaliste.

↑ Le démarrage de l'engin demeure une des phases les plus fun.

↑ On combat souvent à grande distance.




↑ Même le packaging est à l'avenant.

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : **CAPCOM**
EDITEUR : **CAPCOM**
GENRE : **SIMULATION**
DATE DE SORTIE : **MARS 2003**



Steel Battalion est le fruit fiévreux d'une équipe de développement de Capcom, le fameux éditeur coupable d'avoir commis entre autres *Resident Evil* ou *Genma Onimusha*. Plus connu pour son exploitation systématique des franchises juteuses, le géant japonais prouve ici qu'il peut aussi encourager les expérimentations les plus folles... et les plus coûteuses.



↑ Même de nuit, difficile de passer à côté d'un tel colosse.

IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- Une expérience unique.
- Immersif au possible.
- La frime ultime.

A REVOIR !

- Missions peu passionnantes.
- IA médiocre.
- Moteur graphique pauvre.



↑ Des champs de bataille apocalyptiques.

Les qualités et les défauts de *Steel Battalion* n'évolueront guère d'ici sa sortie. Mais qu'importe ! Cet OVNI assume très bien ses qualités et ses faiblesses, et ne se destine qu'à un faible nombre de furieux capable de dépenser une fortune pour un objet à l'usage peut-être unique. Un concept audacieux qui force le respect !

« Le démarrage : un vrai rituel, avec des tas de boutons à pousser, comme dans ces vieux mangas. »

belle cible à l'ennemi. Heureusement, après quelques heures, on parvient enfin à maîtriser à peu près le pilotage. Le problème, c'est que les missions attribuées sont vraiment très dures, et je n'ai pas trouvé mes coéquipiers très à la hauteur. A se demander si ma radio fonctionne bien. Les ennemis ne paraissent pas très malins non plus, mais ils bénéficient souvent de positions privilégiées. Et comme la visibilité est aussi réduite que dans un vrai VT, on est vite pris de crises de claustrophobie. Remarque, je n'ai pas l'impression qu'on perde au change : leur univers virtuel n'est pas très joli, même s'il demeure assez réaliste. Ils ont beau abuser des filtres, on sent bien qu'il ne s'agit jamais que d'un accessoire pour leur luxueux tableau de bord. Mais je reconnais que tout ça fonctionne du tonnerre. Enfin, fonctionnait, parce que je viens de me faire virer de l'armée, maman. Une mission délicate, et je n'ai pas su m'éjecter à temps. Alors ils ont effacé mon nom du registre, exactement comme ils l'auraient fait si j'étais mort. Ici, on n'a pas droit à une seconde chance ! A moins que je me réinscrive sous un nom d'emprunt et que je recommence l'entraînement depuis le début...

Poids lourd : attention à vos biceps, la manette de *Steel Battalion*, même démontée, pèse autant qu'un mini Mecha ! Mais au moins, c'est du solide.

DOCK GAMES®

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...



DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À PRIX DOCK GAMES
Référencement de toutes les grandes marques nationales du marché.

A VOUS FAIRE BÉNÉFICIER DES PRIVILÈGES DE LA CARTE DE FIDÉLITÉ DOCK GAMES.
Délivrée gratuitement dans votre magasin.

A VOUS RACHETER CASH VOS JEUX ET CONSOLES**
Nos tarifs sont définis par notre argus remis à jour régulièrement.

A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN LARGE CHOIX DE JEUX ET DE CONSOLES D'OCCASION.



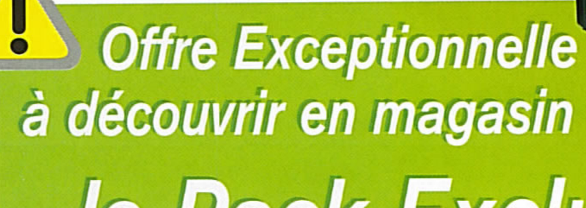
DEMANDEZ VOTRE CARTE DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

'id 04 32 62 20 62

DOCK GAMES

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...



Offre Exceptionnelle
à découvrir en magasin

(a)

le Pack Exclusif* Dock Games Xbox



Offre Spéciale = 25€ le jeu (b)

(b) Valable pour les jeux suivants : Rally Sport Challenge, Amped, Oddworld Munch's Oddysee, Dead or Alive 3 ou Project Gotham Racing

NOUVEAUX MAGASINS

ALES
27, rue Saint Vincent
Tél.: 04.66.52.17.18

TOULOUSE
24, rue des Changes
Tél.: 05.61.21.18.42

BORDEAUX
12, rue des Trois Conils
Tél.: 05.56.81.97.03

SAINTES
15, Avenue Gambetta
Tél.: 05.46.74.13.56

BLOIS
5-7, rue Porte Côté
Tél.: 02.54.78.97.38

Plus de 100 POINTS DE VENTE

FRANCE	
ABBEVILLE	03 22 24 90 80
ALBI	05 63 49 94 40
ALES NOUVEAU	**04 66 52 17 18**
AMIENS *Center*	03 22 92 28 85
ANGERS *Center*	02 41 87 59 14
ANGLET *Center*	05 59 03 72 03
ANGOULEME *Center*	05 45 94 43 15
ARLES	04 90 96 84 81
ARRAS	03 21 23 45 25
AUXERRE	03 86 52 22 21
AVIGNON *Center*	04 90 82 22 61
BERCK S/MER *Center*	03 21 09 48 13
BESANCON	03 81 81 67 09
BETHUNE *Center*	03 21 68 60 50
BLOIS NOUVEAU	**02 54 78 97 38**
BORDEAUX NOUVEAU	**05 56 81 97 03**
BOULOGNE S/MER *Center*	03 21 30 20 95
BOURGES *Center*	02 48 70 39 10
BREST *Center*	02 98 46 03 03
BRIVE	05 55 17 92 30
CALAIS *Center*	03 21 19 49 59
CAMBRAI *Center*	03 27 78 77 42
CHALON S/SAONE *Center*	03 85 42 98 58
CHAMBERY *Center*	04 79 60 03 81
CHATEAU-GONTIER - CLIP/CLAP *Corner*	02 43 70 37 45
CHATEAUROUX	02 54 60 86 97
CHATELLERAULT	05 49 21 80 76
CHAUVIGNY - Esp. Culture & Loisirs *Corner*	05 49 38 11 55
CHOLET	02 41 46 06 01
COGNAC *Center*	05 45 35 07 45
COMPIEGNE *Center*	03 44 40 29 18
CREIL *Center*	03 44 25 56 64
DAX *Center*	05 58 90 26 88
DIEPPE	02 35 84 63 90
DIJON	03 80 58 95 94
DUNKERQUE *Center*	03 28 66 73 73
FECAMP	02 35 29 90 00
FORBACH	03 87 88 76 87
FOSSES *Center*	01 34 68 42 25
GAP	04 92 56 09 66
HAGUENAU	03 88 73 53 59
JOUY EN JOSAS - CINEBANK *Corner*	01 39 56 89 63
LA ROCHE S/YON *Center*	02 51 47 39 52
LA ROCHELLE NOUVEAU	**05 46 50 83 71**
LE HAVRE *Center*	02 35 19 36 46
LE MANS *Center*	02 43 14 13 30
LENS *Center*	03 21 28 45 45
LILLE	03 20 51 44 75
LILLE 2 *Center*	03 28 38 18 78
LIMOGES *Center*	05 55 12 16 12
LIVRY GARGAN *Center*	01 41 53 11 98
LYON	04 78 60 33 60
METZ *Center*	03 87 75 22 75
MONT DE MARSAN *Center*	05 58 06 39 51
MONTELIMAR	04 75 01 75 82
NANTES *Center*	02 40 47 00 44
NEVERS 2 *Center*	03 86 61 38 29
NEVERS *Center*	03 86 61 23 32
NIMES	04 66 21 81 33
NIORT *Center*	05 49 77 05 13
ORTHEZ - JOUPI *Corner*	05 59 67 00 94
PAU *Center*	05 59 72 91 32
QUIMPER *Center*	02 98 64 29 15
RENNES *Center*	02 99 31 11 26
ROMORANTIN *Center*	02 54 95 78 78
ROUEN *Center*	02 32 08 03 03
RUFFEC - NEW GAMES *Corner*	05 45 30 37 34
SAINT DENIS *Center*	01 48 21 05 10
SAINTES NOUVEAU	**05 46 74 13 56**
SALLANCHES *Center*	04 50 58 49 11
SENLIS *Center*	03 44 60 07 79
SETE NOUVEAU	**04 67 78 44 14**
SOISSONS	03 23 53 25 75
St BRIEUC *Center*	02 96 61 72 60
St GERMAIN EN LAYE *Center*	01 39 73 66 42
St JEAN d'ANGELY - MAG PRESSE *Corner*	05 46 32 56 02
St OMER *Center*	03 21 88 14 15
St PHILBERT DE GD LIEU - VIDEO DORADO *Corner*	02 40 78 03 08
St QUENTIN *Center*	03 23 05 19 19
STRASBOURG *Center*	03 88 22 54 81
TARBES	05 62 44 92 92
TOULOUSE NOUVEAU	**05 61 21 18 42**
TOURS CENTRE	02 47 75 03 03
TULLE *Center*	05 55 29 58 08
VALENCE	04 75 56 72 90
VALENCIENNES *Center*	03 27 47 30 60
VANNES *Center*	02 97 42 60 60
VENDOME	02 54 67 19 10
VOIRON - PAT' VIDEO *Corner*	04 76 65 96 27

LUXEMBOURG	
ESCH S/ALZETTE *Center*	(00352)26530442

SUISSE	
GENEVE CHARMILLES	022 940 03 40
GENEVE MEYRIN	022 980 07 80
GENEVE PLAINPALAIS	022 800 30 50
LAUSANNE	021 329 04 14
ROLLE	021 826 25 25
SIGNY	022 363 03 05
SION	027 323 83 55

SUR MINITEL : 36 15 DOCKGAMES (1)

TRUCS & ASTUCES

PAR TÉLÉPHONE : 0 892 702 707 (1)

Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, contactez nous : nous avons une solution à vous proposer

Notre concept fonctionne depuis 10 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 points de vente en France et en Europe. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achats, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement
Parc des Baumes - 638, avenue de la Libération - 13160 CHATEAURENARD

(a) Visuels non contractuels *Selon les stocks disponibles et dans les magasins participant à l'opération **Selon le stock des magasins, l'état, la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement ***La carte de fidélité vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES - **** Prix Public Conseillé - (1) INTERDEAL : 0,34€/minutes.



Le Xbox Live arrive et vous n'êtes pas sûr de pouvoir en profiter ? Ces quelques pages devraient pouvoir répondre à vos questions...

LE XBOX LIVE

THOMAS DIOUF

Pour célébrer dignement le premier anniversaire de sa console, Microsoft a décidé d'offrir à sa progéniture un compagnon : le Xbox Live ! Nous vous en avons déjà beaucoup parlé dans ces pages, mais ce réseau, qui permet d'affronter en ligne des joueurs du monde entier, constitue une véritable première. Certes, la Dreamcast (Sega) avait ouvert la voie, mais le Live est le tout premier réseau entièrement dédié au jeu en ligne sur console, et le tout en haut débit. Inutile donc d'essayer de vous connecter au Live avec votre modem 56 K, c'est peine perdue. Microsoft a en effet dédié son réseau aux possesseurs de connexion haut débit ! Certes, le géant de Seattle exclut ainsi une partie des joueurs potentiels, mais il faut bien avouer qu'au vu du bêta-test, on comprend mieux cette décision. En effet, sur la majorité des titres, la qualité de connexion est optimale. Personne n'est désavantagé par une connexion de mauvaise qualité (à moins de se connecter sur un serveur vraiment lointain), et la fluidité est exemplaire. Aux Etats-Unis, le Live a remporté un très vif succès, espérons qu'il en sera de même dans notre bonne vieille Europe. Au-delà du simple Multijoueur, le réseau offre bon nombre de fonctionnalités. Tout d'abord, chaque abonné reçoit un Communicateur. Il s'agit en fait d'un casque micro qui se branche sur la manette et permet de discuter avec ses équipiers ou ses adversaires. En pratique, il faut bien avouer que les joueurs ne sont pas très loquaces. En revanche, les jeux basés sur la coopération et le jeu d'équipe bénéficient grandement de cette fonctionnalité. Dans *Ghost Recon*, par exemple, on peut ainsi mieux s'organiser, lancer une attaque simultanée, se prévenir du danger, bref, *com-mu-ni-quer* ! Mais si un joueur vous agace par ses vociférations, il est possible de ne plus l'entendre, *via* une manipulation simple. Le Live permet »

Abonnement : avec le pack vous aurez droit à une année complète. La suite (tarifs, condition...) est encore un mystère pour le moment.



Le Xbox Live en bref

Rappel des principales caractéristiques du service de jeu en ligne de la Xbox

Le 14 mars 2003, tout le monde pourra aller s'acheter un kit Xbox Live. A l'intérieur du pack, vous trouverez un CD d'installation, les démos Live de *Moto GP* et de *Whacked!*, un micro casque pour discuter pendant les parties et bien sûr un manuel. En attendant un dossier plus que complet le mois prochain, voici un rappel des principales caractéristiques du Live :

Gamertag
Votre nom. Il sera unique et définitif, alors choisissez bien !

Liste d'amis
Grâce à elle, vous pourrez savoir qui est connecté et à quoi ils jouent.

Matchmaking
Vous pouvez avec QuickMatch vous connecter d'un clic sur la première partie trouvée. Et Optimatch vous permet d'en sélectionner une en fonction de votre niveau.

Palmarès
Vous pouvez enregistrer votre niveau et avoir accès en permanence à un classement mondial.

Download
Les éditeurs pourront vous proposer des bonus (nouvelles maps, personnages ou armes...). Tout est imaginable !

Sans oublier la voix !
Il est possible de parler dans les parties ! Plus besoin de clavier, un micro suffit et vous avez les mains libres. Pour des raisons de sécurité (et de fun), une option de modification vocale brouille l'âge et le sexe, mais on peut aussi choisir de ne plus entendre les joueurs qui nous dérangent.

Ce service de jeu en ligne va tout simplement révolutionner le jeu vidéo sur console, rien de moins !

également de créer une liste d'amis. Depuis le menu principal, on peut ainsi savoir qui est connecté et proposer une petite partie. Enfin, les plus férus de compétition seront heureux d'apprendre que les serveurs conservent les statistiques de chaque partie. On peut ainsi consulter en ligne ses statistiques et se comparer aux meilleurs. Attention cependant, votre ego risque d'en prendre un coup, tellement les scores de certains sont impressionnants. Enfin, certains jeux proposeront de nouvelles cartes ou missions en téléchargement, c'est notamment le cas de *Splinter Cell*.

QUEL TYPE DE CONNEXION CHOISIR ?

Si vous souhaitez découvrir les joies du Live, il va falloir jouer un peu du porte-monnaie. Et si vous ne possédez pas encore de connexion Internet haut débit, il faudra impérativement vous abonner à un fournisseur d'accès ! Deux solutions s'offrent à vous : le câble ou l'ADSL. Sous ces deux noms barbares se cachent deux technologies aux performances équivalentes. L'ADSL utilise le réseau téléphonique pour faire transiter les données, alors que le câble relie physiquement votre ordinateur ou votre console à un vaste réseau haut débit. Mais attention, ces deux techniques ne sont pas disponibles dans toute la France. En effet, les travaux à effectuer pour relier les habitants d'une région en haut débit sont particulièrement complexes. Résultat, seules les grandes agglomérations sont en mesure de proposer à leurs habitants les deux types de connexion. Disponible depuis plusieurs années, le câble présente plusieurs avantages. Tout d'abord, il n'y a pas besoin d'entrer un identifiant ou un mot de passe pour se connecter. Ensuite, le réseau est le même que pour le câble télé. Les fournisseurs d'accès, toujours à la recherche de nouveaux clients, proposent régulièrement des formules d'abonnement Internet + TV intéressantes. En revanche, le câble n'est pas disponible partout. Sans compter que son installation demande un délai supérieur à l'ADSL. En effet, des techniciens doivent impérativement passer chez vous, armés de perceuses, pour relier votre demeure au réseau. L'ADSL qui, précisons-le, permet uniquement d'accéder à Internet, est plus simple à installer. Il faut tout d'abord se procurer un kit dans le commerce (ou se le faire envoyer par le fournisseur d'accès). Celui-ci se compose généralement d'un modem, de plusieurs filtres téléphoniques, d'un manuel et d'un CD-Rom d'installation. On branche le modem sur l'ordinateur, on pose les filtres sur les prises téléphoniques, et on relie le tout. Ensuite, il faut configurer le compte en utilisant le CD et... on attend. En effet, le fournisseur doit activer votre ligne à distance. L'opération prend entre 48 h et une semaine. Dernier point : bien que le modem soit branché sur la prise téléphone, votre ligne reste toujours disponible, que vous soyez connecté ou non. Si vous avez le choix entre les deux types de connexion, c'est très certainement votre porte-monnaie qui décidera.

Splinter Cell : de nouvelles missions devraient être bientôt téléchargeables sur le Live et normalement sur notre DVD. Plus d'informations le mois prochain.

ADSL VS CABLE
PRIX ET DISPONIBILITE

Pas de haut débit, pas de Live. ALors voici une petite présentation des différentes offres. Et n'oubliez pas que si les forfaits 128 K sont suffisants, vous risquez malgré tout d'être pénalisé dans certaines parties.

Internet par le câble

En France, trois fournisseurs d'accès se partagent le gâteau : Noos, Wanadoo Câble et Numericable. Attention, ces fournisseurs d'accès ne couvrent que certaines régions de l'Hexagone. Alors renseignez-vous bien auprès de votre concierge, de vos voisins voire de votre maire. Le câble offre des spécifications comparables à l'ADSL, voire des temps d'accès supérieurs, mais c'est surtout sa facilité d'emploi qui est appréciable : branchez le câble sur la Xbox et ça fonctionne !

NOOS (www.noos.fr)
Le plus célèbre des fournisseurs d'accès haut débit par le câble. Anciennement connu sous le nom de Cybercable.
Zones couvertes : Paris, région parisienne, Toulon



NUMERICABLE (www.numericable.com)
Attention : ne souscrivez pas d'abonnement « Numericable par AOL » : le service n'est pas compatible avec le Xbox Live.
Zones couvertes : Brest, Bruay (et agglomération), Grenoble (et agglomération), Hauts-de-Seine, Lens (et agglomération), Lille (et agglomération), Lyon (et agglomération), Nantes, Nice, Roubaix, St-André, Toulouse Blagnac, Val de Marne, Versailles (et agglomération).



WANADOO CABLE (www.cablewanadoo.com)
Le fournisseur d'accès est le seul à proposer à la fois des connexions câble et ADSL.
Zones couvertes : Angers, Anglet, Avignon, Bayonne, Biarritz, Bordeaux, Echirolles, Lille, Marseille, Metz, Montpellier, Rennes, Rouen, St Martin d'Hères, St Quentin en Yvelines, Tours, Val d'Europe, Valence.



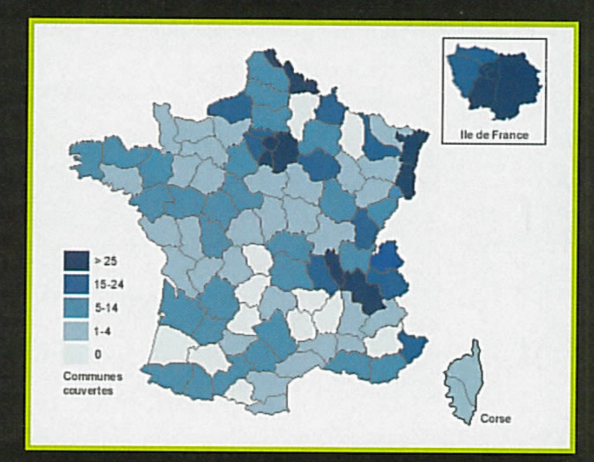
Tableau comparatif

Offres	Téléchargement	Tarif mensuel	Location/achat du modem	Frais d'installation	Frais d'activation
Noos Primo	8 Ko/s	19 €	6 €/mois ou 90 €	70 € (offert jusqu'au 28/02/03)	40 €
Noos Presto	16 Ko/s	29 €	6 €/mois ou 90 €	70 € (offert jusqu'au 28/02/03)	40 €
Noos Rapido	64 Ko/s	39 €	6 €/mois ou 90 €	70 € (offert jusqu'au 28/02/03)	40 €
Noos Pro	128 Ko/s	79 €	6 €/mois ou 90 €	70 € (offert jusqu'au 28/02/03)	40 €
Numericable forfait découverte	16 Ko/s	25 €	Modem offert jusqu'au 03/05/2003	offert	offert jusqu'au 03/05/03
Numericable forfait permanence	64 ko/s	40 €			
Wanadoo 64 K illimité	8 Ko/s	19,50 € pour les abonnés TV 25 € pour les autres	13,50 €/mois ou 150 € (le modem était offert jusqu'au 15/02/2003)	0 € si abonné TV. 53 € si antenne collective disponible. 83 € si antenne collective non installée	
Wanadoo 512 K illimité	64 Ko/s	38,50 € pour les abonnés TV 45 € pour les autres		0 € si abonné TV. 53 € si antenne collective disponible. 83 € si antenne collective non installée	

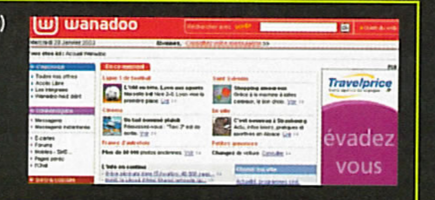
Les tarifs sont valables pour un an d'abonnement et vérifiés au moment de la rédaction de cet article. Nous vous engageons à les vérifier auprès des fournisseurs.

Internet par l'ADSL

L'ADSL est maintenant bien installé en France (voir carte et appelez le **1014** pour plus de renseignements). Trois vitesses sont proposées, selon les fournisseurs : 128 K, 512 K et 1024 K. Si la première risque donc d'être un peu juste dans certains cas (création de parties, cartes d'*Unreal* surpeuplées), le 1024 K est un luxe inutile si il n'est exploité que pour la Xbox. Pour le Live, c'est un poil plus compliqué que le câble, mais 9 fois sur 10 cela se limite à rentrer son nom et son mot de passe.



WANADOO ADSL (www.wanadoo.fr)
La filiale de France Télécom fait partie des précurseurs de l'ADSL en France. Mais l'ancienneté, comme la qualité, se paye. Notez qu'ils proposent un kit avec un modem Ethernet, l'idéal si vous n'avez pas de PC et que vous souhaitez brancher directement votre Xbox.



9ONLINE (www.9online.fr)
Le fournisseur d'accès est le premier à proposer une offre 1024 K à un prix très compétitif. Attention cependant, l'offre est limitée dans le temps.



CLUB INTERNET (www.club-internet.fr)
L'un des plus célèbres fournisseurs. Club Internet a toujours été parmi les précurseurs, proposant des tarifs compétitifs, une offre ADSL plutôt large et en ce moment un modem USB offert.



FREE (www.free.fr)
Le mot d'ordre chez Free : gratuit ! Selon les offres, vous pourrez ainsi éviter de payer le modem ou la mise en service, ce qui est loin d'être négligeable. Par contre, la qualité de la connexion laisse parfois à désirer.



TISCALI (www.tiscali.fr)
Ce groupe a racheté ces dernières années plusieurs fournisseurs d'accès en difficulté. Petit bonus lors de l'abonnement : une version d'*Everquest* sur PC est offerte !



Tableau comparatif

Offres	Vitesse de téléchargement	Tarif mensuel	Prix du modem	Frais de mise en service
9online ADSL (valable jusqu'au 31/03/2003)	128 Ko/s	39,90 €	50 €	64 €
Club Internet Accès vitesse 128	16 Ko/s	24 pendant deux mois puis 30 €	gratuit	64 €
Club Internet Accès vitesse 512	64 Ko/s	36 pendant deux mois puis 45 €	gratuit	64 €
Club Internet Accès vitesse 1024	128 Ko/s	68 pendant deux mois puis 85 €	gratuit	64 €
Free Haut Débit	64 Ko/s	29,99 €	gratuit	gratuit
Tiscali Optimal 128 K	16 Ko/s	29,95 €	149,95 €	64 €
Tiscali Optimal 512 K	64 Ko/s	44,95 €	149,95 €	64 €
Wanadoo Extense 128 K	16 Ko/s	30 €		inclus dans le pack
Wanadoo Extense 512 K	64 Ko/s	45,42 €	150,95 € en USB et 198 € pour l'Ethernet	inclus dans le pack
Wanadoo Extense 1024 K	128 Ko/s	80 €		inclus dans le pack

Efficace : le système de configuration est simplissime. La console peut même vous prévenir si les câbles sont débranchés !



RELIER SA CONSOLE

Afin de permettre à la Xbox de se connecter à Internet, Microsoft a équipé sa console d'un port Ethernet, situé à l'arrière de la machine. Que vous possédiez une connexion câble ou ADSL, c'est par là que transitent toutes les données. Pour relier votre Xbox au Xbox Live, il existe plusieurs solutions.

Si vous avez un modem ADSL Ethernet ou le câble : brancher simplement votre Xbox dessus ! Si vous n'avez pas d'ordinateur, aucun problème. Si vous en avez un, il faudra débrancher votre modem et le brancher sur la Xbox. Dans certains cas, il faudra redémarrer le modem, c'est le cas avec le modèle Motorola généralement fourni avec les connexions câble. Cette solution est donc la plus simple mais elle montre vite ses limites lorsque vous brancherez et débrancherez votre matériel, surtout si votre PC et votre télévision ne sont pas dans la même pièce.

Si vous avez un modem ADSL USB ou que vous souhaitez partager votre connexion Internet, il faut brancher la Xbox sur le PC. Vous devrez obligatoirement investir dans une carte réseau qui communiquera exclusivement avec la Xbox. Si vous avez un modem de type Ethernet, vous vous retrouvez donc avec deux cartes réseau dans votre ordinateur. La première communique avec le modem, la seconde avec la Xbox. Avec un modem USB, il faudra investir dans votre première carte réseau. Une fois installée, vous devez la relier à votre Xbox en utilisant un de ces fameux câbles croisés. Ensuite, il faudra configurer votre machine pour qu'elle puisse communiquer avec la Xbox (voir encadré). Cette solution, peu onéreuse, n'est malheureusement pas sans défauts. En effet, votre ordinateur doit impérativement être allumé pour que la Xbox puisse accéder au Live...

Si vous avez le haut débit, un ordinateur et que vous voulez accéder au Live indépendamment de votre PC sans avoir à débrancher en permanence des câbles. Bref, si vous avez envie de ne pas vous ennuyer : il vous faut un routeur. Ce petit appareil permet de partager une connexion Internet entre plusieurs machines. Le fameux routeur est connecté au Web, mais aussi au modem et à la console. Résultat, même si l'ordinateur est éteint, on peut accéder au Live sans problème et surtout, la configuration est simplissime. Autre avantage, vous pouvez jouer sur le Live et accéder à Internet depuis votre PC simultanément : c'est l'idéal. Notez cependant que si vous voulez conserver votre modem USB, cette solution ne fonctionnera qu'avec un routeur acceptant ce genre de modem. Sinon, il vous faudra en changer...

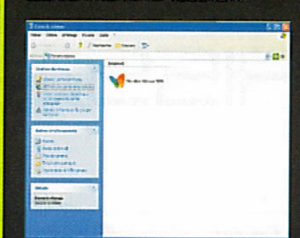
Avec un routeur, c'est déjà la fête. Mais maintenant, parce que l'on veut toujours le maximum, même si ça peut tenir du rêve à cause du « y a mieux mais c'est plus cher », abordons le cas suivant : votre Xbox et votre PC ne se trouvent pas dans la même pièce (cas classique : l'un dans le salon, l'autre dans le bureau ou dans la chambre) on est donc bon pour tirer un câble d'une bonne dizaine de mètres et démonter les plinthes, bref, passer une après-midi entière à bricoler (beaucoup plus si vous n'êtes pas doué pour ce genre de choses). De plus, dès que l'un des appareils déménage, il faut tout refaire.

Une petite imitation ? Sur le Live, il est possible de modifier sa voix, afin de la rendre plus inquiétante, plus grave ou vraiment ridicule.

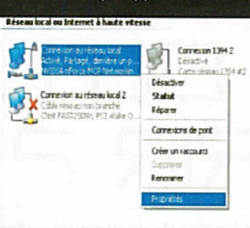
Se connecter au Live en quelques clics sous Windows XP

Installez la carte réseau dans votre ordinateur puis redémarrez. Reliez la Xbox à cette carte réseau en utilisant un câble croisé de type RJ45. Allumez la console.

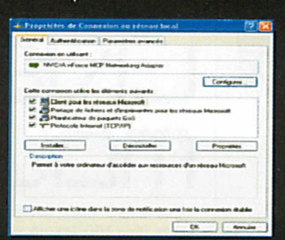
Cliquez sur **Démarrez/Favoris réseaux.** Une fenêtre s'ouvre, cliquez sur **AFFICHER LES CONNEXIONS RESEAUX.**



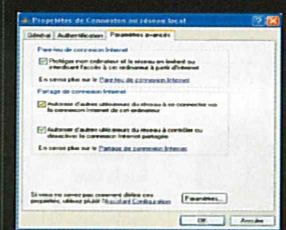
Faites un **clic droit** sur l'icône qui correspond à votre provider et sélectionnez **PROPRIETES** dans la liste qui apparaît.



La fenêtre **PROPRIETES DE CONNEXION AU RESEAU LOCAL** s'ouvre, vous voyez les éléments installés pour celui-ci.



Dans **PARAMETRES AVANCES,** validez les cases du **PARTAGE DE CONNEXION INTERNET**, cliquez sur OK et rebootez.



Pour le confort absolu

La seule idée d'avoir à allumer votre PC fait pousser le poil qui est dans votre main ? Vous possédez plusieurs machines (ce qui donne lieu à de fréquentes nuits blanches à jouer en LAN entre amis) et vous êtes lassé de ces fils qui traînent partout ? Voici donc une petite liste, non exhaustive, des différents routeurs et points d'accès, avec ou sans fil, disponibles sur le marché que nous vous conseillons.

ROUTEURS FILAIRES

La différence de prix des routeurs s'expliquent souvent par les différentes fonctions qu'ils vous proposent.

> **D-Link DI-604,** Cable/DSL 4 ports, env. 70 €
> **Belkin F5D5230-4,** Cable/DSL 4 ports, env. 100 €
> **Linksys BEFSR41,** Cable/DSL 4 ports, env. 190 €
> **Netgear RP614,** Cable/DSL 4 ports, env. 90 €

ROUTEURS SANS FIL

Le principe du sans fil est simple : un point d'accès par machine. Au routeur, il faudra donc rajouter un point d'accès sans fil.

> **Linksys BEFW11S4,** (11 Mbps) Cable/DSL 4 ports, env. 180 €
> **Sitecom Broadband Home Station,** (11 Mbps) Cable/DSL 4 ports, env. 180 €
> **U.S. Robotics 22 Mbps Wireless Cable/DSL Routeur,** (22 Mbps, doublement de la vitesse par mise à jour des drivers), env. 235 €

Point d'accès SANS FIL

Complément du routeur, on peut aussi en prendre un pour la Xbox et un pour le PC. Ce dernier devra rester allumé, mais on sera quand même en sans fil.
Linksys Wireless Ethernet Bridge, (11Mbps), env. 170 €
U.S. Robotics 22 Mbps Wireless Access Point, env. 215 €



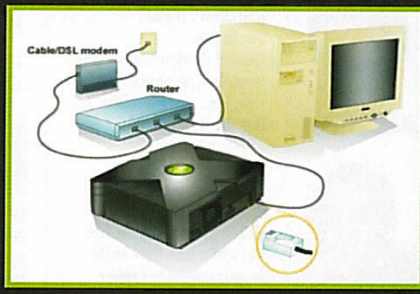
↑ Le routeur sans fil, la Rolls des différents moyens de se connecter au Live !



↑ Première solution : brancher la console directement au PC, lui-même connecté au Web.



↑ Si vous n'avez pas d'ordinateur, vous pouvez brancher directement la console sur votre modem.



↑ Avec un PC et un modem non USB, le plus pratique est encore d'investir dans un routeur.

La solution existe : investir dans le sans fil. La technologie aujourd'hui est parfaitement au point, et facile à configurer. Ils utilisent la technologie radio, qui, à l'inverse de l'infrarouge, n'a que faire des murs, portes et autres obstacles qui peuvent s'interposer entre les deux machines.
Il en existe de plusieurs types, mais l'idéal pour jouer au Live est de prendre un routeur et un point d'accès offrant une bande passante de 22 Mb/s. Vous pouvez rester en 11 si vous n'avez pas trop d'obstacles, mais quitte à investir, autant être prévoyant. D'autant que certains modèles proposent déjà le double de cette vitesse par simple changement de drivers.

PREMIERE CONNEXION

Maintenant que vous êtes connecté et que votre console est reliée à Internet, il reste juste à passer deux minutes à créer un compte et configurer votre console avant de succomber au joie du Live. Rassurez-vous, rien de bien compliqué. Pour créer un compte, il faut posséder un jeu Xbox Live, n'importe lequel fera l'affaire. En rentrant dans le menu de jeu en ligne, vous serez renvoyé vers le menu de la console.
La console installe une nouvelle option : Xbox Live ! Il faut maintenant rentrer toutes vos informations personnelles, ainsi que votre numéro de carte bancaire. Ensuite, la Xbox vérifiera la configuration du réseau.
En quatre étapes, elle s'assure que les câbles sont bien connectés et que la connexion Internet est bien établie. Dès lors, toutes les informations sont enregistrées et vous n'aurez, théoriquement, plus jamais à retourner dans ces menus. Votre console se connectera automatiquement sur le Net dès que l'envie de jouer en ligne vous prendra. Le plus dur reste maintenant d'attendre le 14 mars pour la France et la Belgique, un peu plus tard pour la Suisse, pour d'interminables parties et des affrontements amicaux. En attendant, préparez-vous, nous vous proposerons un grand pas à pas le mois prochain. L'histoire du Live ne fait que commencer et elle s'écrira avec vous !

AOL... Suite à une histoire de gros sous, il est impossible d'accéder au Live par une connexion haut débit AOL. On vous aura prévenus...



XPERTISE

SOMMAIRE – MODE D'EMPLOI



Cyril Berrebi
Fonction : RCA
Sur le Live
Mon souci, c'est les gamertags. J'ai pas osé prendre « Buffy » car Fred m'aurait harcelé !



Cyrille Tessier
Fonction : RC
Sur le Live
le Live, c'est un bon réseau, mais je préfère le Love. Y'a pas assez de nanas qui jouent !



Frédéric Brunet
Fonction : chef de rub
Sur le Live
Je boycotte temporairement car l'accent toulousain passe mal sur le Net.



Ghislain Masson
Fonction : pigiste
Sur le Live
Quel bonheur de jouer avec des Québécois et leur délicieux accent... Je les fragge sans pitié !



Jean-François Mariotti
Fonction : pigiste
Sur le Live
Quand j'entends une voix féminine, je perds mes moyens... Je me méfie des filtres vocaux !



Lâm Hua
Fonction : pigiste
Sur le Live
Grâce aux filtres vocaux, j'ai enfin une voix virile... Je vais me faire greffer un Communicateur.



Dominique Molinaro
Fonction : pigiste
Sur le Live
Ma première expérience du Live a été rude, vu que j'ai joué à *Whacked!* J'attends les RPG..



Keem Tran
Fonction : pigiste
Sur le Live
Avec mes horaires, j'ai du mal à rejoindre les autres membres de la rédac... Un réveil, *please* !

LIVE OU LAISSER MOURIR ?

« Les jeux 100% solo ne sont pas en voie de disparition et seront toujours majoritaires dans la ludothèque de n'importe quelle console. »

Un an après son lancement, la Xbox passe la vitesse supérieure : le Xbox Live est en vue ! Microsoft n'est pas le seul à avoir essayé de coloniser Internet, Sega avait déjà tenté l'expérience. Un peu trop tôt, semble-t-il... Microsoft semble cependant mieux armé et surtout beaucoup plus expérimenté. La phase de bêta-test a permis de déminer le terrain et de corriger les plus gros soucis techniques. En tout cas, pour peu que vous disposiez d'un accès Internet à haut débit, vos premiers pas sur le Live se feront en douceur : on branche et ça marche ! Ensuite, tout est question de goût. FPS, action, sport ou course, les catégories de jeux les plus prisées sur le Net sont d'ores et déjà représentées. Il est également très facile de rejoindre une partie et de parler à ses amis avec le Communicateur Xbox (micro casque) mais... vous avez le droit de ne pas aimer ça ! Le Live n'est pas une obligation et les individualistes peuvent voir d'un mauvais œil ce soudain débordement de convivialité. Qu'ils se rassurent : les jeux 100% solo ne sont pas en voie de disparition et seront toujours majoritaires dans la ludothèque de n'importe quelle console. Les expériences vécues avec des titres comme *Panzer Dragoon Orta* ou *Indiana Jones* ne se partagent pas en groupe... En ce qui concerne les tests, que les choses soient claires : un bon jeu solo ne sera pas pénalisé au profit d'un titre Live médiocre. Vous achetez un jeu pour vous, et non pas pour les autres : c'est avant tout le plaisir immédiat que vous seul allez retirer qui prévaut. Cependant, essayez de ne pas passer à côté du Live : ça serait dommage que le monde entier ne profite pas de vos talents de *gamer*. Champion de la salle réseau de votre quartier à *Unreal*, c'est bien, champion du monde, ça le fait plus, non ?

FREDERIC BRUNET
Chef de rubrique Xpertise

Vous remarquerez certainement des différences de qualité entre les images des jeux testés dans cette rubrique. Explication : selon la version mise à notre disposition par l'éditeur, nous employons une carte d'acquisition vidéo (images pas très nettes) ou un système de capture réseau propre à la Xbox, offrant de bien meilleurs résultats. Nous utilisons aussi des images mises à disposition par les développeurs, de très bonne qualité également. Cependant, nous veillons à ce que tout soit conforme à la réalité et n'embellisse ou n'enlaidisse le jeu... Impartialité avant tout !

LE SYSTEME DE NOTATION

De 0 à 5	De 6 à 9	De 10 à 13	De 14 à 17	18 et plus
Scandaleux ! Ce jeu n'aurait jamais dû être mis en vente tant ses carences sont inacceptables. Complètement raté sur la forme et le fond, il ne mérite que l'oubli.	Des gros soucis de conception empêchent ce jeu d'atteindre la moyenne. Même si vous aimez le genre, il existe toujours une alternative. A acheter en soldes...	C'est pas mal, mais... C'est ainsi que l'on peut résumer nos sentiments devant un jeu ayant obtenu une telle note. Jetez un œil dessus si le thème vous intéresse.	Un bon titre, qui saura vous occuper et vous réjouir. Il mérite l'investissement et se positionne comme un classique dans sa catégorie. Achetez-le, vous ne le regretterez pas.	Chef-d'œuvre en vue ! Rares seront les jeux à obtenir l'appellation Elite... Ces titres rendront vos amis verts d'admiration devant tant de raffinement et de débauche technique.

LE TEXTE

Une argumentation concise qui examine les points forts et les défauts du titre. Le testeur y exprime son avis en toute liberté.

IMAGE

Faites-vous une idée des graphismes.

ENCADRE

L'un des points les plus intéressants du jeu est ici expliqué en détail. Que cela soit l'éventuel mode Multijoueur, un petit coup de pouce sur un passage précis ou un petit détail qui fait la différence, nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous en dire plus !









LE PAVE VERDICT

La synthèse du texte principal. Sa lecture est un bon moyen pour se faire rapidement une idée avant de se plonger dans le texte.

LES ICONES

Le premier symbole vous indique que ce jeu est une exclusivité de la Xbox et que vous ne le trouverez sur aucune autre console. Le deuxième signale qu'une version jouable de démonstration est disponible sur le DVD qui accompagne le magazine : vous pourrez y jouer une fois la lecture terminée (ou avant si vous n'êtes pas patient...). Enfin, le dernier vous signale la présence d'une vidéo de présentation incluse dans le DVD.

INFOS PRATIQUES

Vous trouverez ici les petits renseignements indispensables pour mieux connaître un jeu. Outre le nom du studio de développement, vous saurez si le titre possède ou non un mode Multijoueur, si des accessoires spécifiques sont conseillés pour sa pratique et, plus important encore, son prix ainsi que sa date de sortie.

SOMMAIRE

ATV 2	68
Capcom Vs SNK2 EO	82
Dr. Muto	78
Fireblade	92
Indiana Jones	88
Legends of Wrestling 2	84
Les Deux Tours	70
Mortal Kombat	66
NBA 2K3	80
NFL 2K3	86
NHL 2K3	74
Panzer Dragoon Orta	58
Toejam & Earl III	64
World Racing	76



VERDICT

GRAPHISME
La Xbox est un monstre de puissance : les jeux doivent donc nous en mettre plein les yeux !

SON
Un paramètre à ne pas négliger, surtout sur une console qui gère les effets sonores en 5.1.

JOUABILITE
Détermine la facilité de la prise en main et la cohérence du gameplay. Un facteur très important, vu la relative complexité de la manette.

DUREE DE VIE
De cinq minutes à plusieurs mois, l'espérance de vie d'un jeu varie ! Nous analysons l'intérêt du titre, en solo comme en Multijoueur.

BIEN VU !
+ Un détail qui nous a vraiment enthousiasmés.
+ Un autre point positif !
+ Puisque l'on vous dit que c'est bien, croyez-nous !

DOMMAGE...
- Les développeurs n'ont pas pensé à corriger ce défaut.
- Un petit point gênant...
- ... Qui nous enquiquine !

EN RESUME
Vous trouverez ici la synthèse du test. Tout ce qu'il faut savoir en un coup d'œil est ici. Mais pour plus d'explications, lisez le reste !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT



LES STARS DU X

Les jeux Elite



Le top. Les titres qui obtiendront cette distinction peuvent être achetés les yeux fermés tant leur finition est exemplaire.

Le jeu du mois



C'est un titre qui sort nettement du lot commun grâce à des qualités indiscutables. Investissement conseillé, faites-nous confiance !

La sélection



Un avis purement subjectif. Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction : nous avons du mal à en décrocher !

Xbox Live



On peut y jouer en ligne ou télécharger des suppléments grâce à une connection haut débit. Idéal en multijoueur.



Mode Facile : les ennemis sont peu résistants, relativement peu nombreux et les power up moins rares que dans les autres niveaux de difficulté. En cas de décès, vous ressuscitez en possession d'énergie supplémentaire.

La légende du dragon renaît de ses cendres pour nous offrir le plus beau shoot'em up du monde...

PANZER DRAGOON ORTA

FRED

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX ELITE

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX LE JEU DU MOIS

INFOS
GENRE : **ACTION**
DEVELOPPEUR : **SMILEBIT**
EDITEUR : **SEGA**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **MARS 2003**

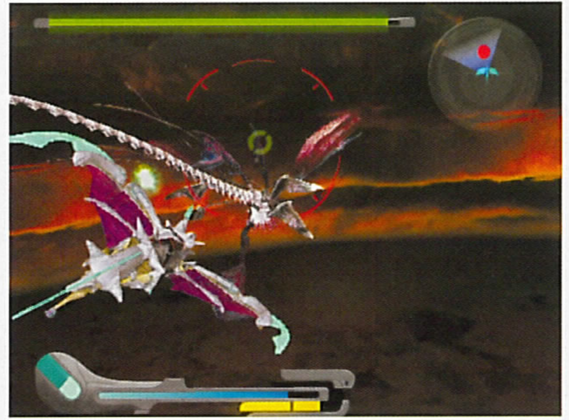


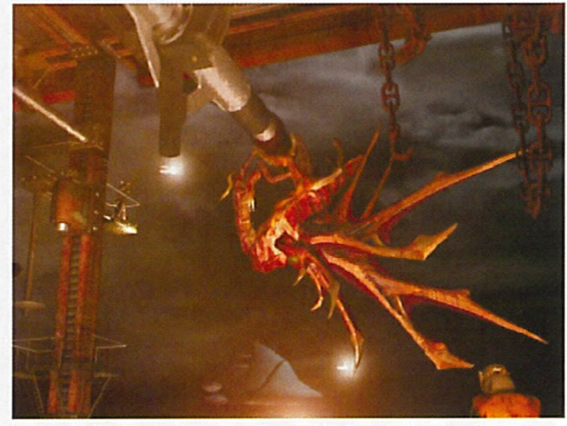
A chaque époque sa légende... Dans les temps ancestraux (soit le milieu des années 90), la 2D régnait en maître incontesté sur le monde. La plupart des grands hits de cette époque sont encore présents dans les mémoires : testé également dans ce numéro, *Capcom Vs SNK* est un parfait exemple de ce *revival* permanent. Bref, en 1995, on croyait dur comme fer que la terre du jeu vidéo était plate ! Quelques habiles magiciens (Nintendo avec son Mode 7) tentaient de pervertir les esprits en introduisant des éléments en 3D, mais la puissance de calcul demandée rendait leurs tentatives plutôt bancales.

A cette époque, le PC de la mort était à base de 486 DX-4 100 ou de Pentium 90 pour les plus fortunés. La préhistoire, donc. Sega, toujours en avance sur son temps et remonté comme une horloge suisse sous Red Bull grâce au succès de sa Megadrive, lançait sur le marché la Saturn en plein été. Première console contenant des chips graphiques dédiés au traitement de la 3D pure, elle débarque avec un catalogue de titres proprement incroyables : citons en vrac *Clockwork Knight*, *Daytona USA*, *Victory Goal*, *Virtua Fighter* et surtout *Panzer Dragoon*. En l'espace d'une après-midi, les invétérés du shoot'em up remisaient leur Nec au placard et s'agenouillaient en pleurant, soufflés par tant de beauté graphique et une telle liberté dans le gameplay... Huit ans plus tard, l'histoire se répète, sur une console américaine cette fois !

Mode Normal : ennemis coriaces et arrivant en nuées, power up assez difficiles à obtenir et boss teigneux. Votre barre d'énergie ne se régénère pas en cas d'échec.


Un combat de boss... Vous n'avez pas fini de vous en cogner !


La taille des créatures est incroyable, c'est du jamais vu !


Les cinématiques sont aussi bien réalisées que le reste du jeu.



Vous pouvez détruire les missiles qui se dirigent vers vous...


Voici Orta, l'héroïne involontaire de ce massacre.

Dans ce niveau, vous ne volez pas et ne pouvez pas vous transformer...

« Survivre est avant tout une histoire de réflexes, de vivacité et de résistance à la pression. »

Clarifions les faits d'entrée : les shoot'em up *Panzer Dragoon* n'ont jamais été des jeux qui ont donné dans la finesse et Orta ne déroge pas à la règle ! Il s'agit toujours de tirer le plus vite possible sur des dizaines de cibles en mouvement, d'esquiver les rafales adverses et, globalement, d'exterminer tout ce qui respire dans un périmètre donné. Oui, on joue toujours dans un couloir 3D invisible... Mais cette fois-ci, les parois sont beaucoup plus éloignées ! Survivre est avant tout une histoire de réflexes, de vivacité et de résistance à la pression. Laissez votre cerveau reptilien prendre les commandes de votre cortex : la moindre hésitation se traduira toujours par une sanction. Orta incarne parfaitement la quintessence du gameplay *old school*, mélangeant précision, finesse et frénésie. On frise les limites de l'anachronisme, à une époque où l'ergonomie des titres devient de plus en plus complexe (*Splinter Cell*...) et où offrir au joueur une sensation de liberté s'avère crucial (*Halo*...). Il n'empêche... Berreb et moi, en tant que vieux joueurs, avouons porter un amour sans borne pour ce genre de divertissement, à la fois simple mais délicieux. Et de nos jours, les shoot'em up sont devenus si rares qu'il serait malséant de faire la fine bouche lorsqu'un vestige légendaire reprend vie !

Panzer Dragoon Orta, quatrième volume de la saga, reprend les choses là où *Panzer Dragoon Zwei* les avait laissées. On oublie la parenthèse RPG de *Panzer Dragoon Saga* pour revenir à de l'action pure et dure. Le scénario vous propose de prendre en main la destinée de Orta, une jeune fille qui a passé toute sa vie en prison. Enfermée dans les geôles de l'Empire, elle se résigne à son sort... jusqu'à ce qu'un dragon la délivre ! Malgré ses ailes écailleuses, son look méchant et sa mauvaise haleine, le reptile l'emmène à tire-d'aile vers la liberté et son avenir... Une fois de plus, vous devrez sauver le monde, une constante dans le genre. L'histoire possède tout de même une assez bonne densité, avec son lot de retournements de situation, de drames, de larmes et de colère. Les très nombreuses cinématiques, sublimes, méritent largement que l'on s'y attarde alors évitez de marteler le bouton **Start** entre deux épisodes...

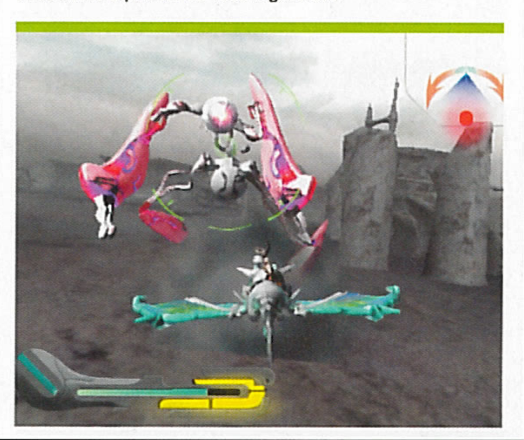
Mode Difficile : il faut vraiment en vouloir... Adversaires se comptant par dizaines au mètre carré, bonus inexistants, boss implacables et très solides. A réserver aux plus kamikazes !

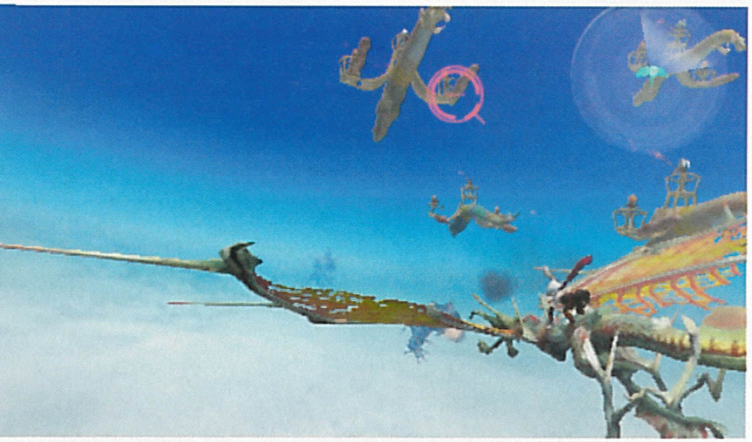





GARE AUX GROSSES BEBETES !

Dans leur grande majorité, les dix épisodes du jeu contiennent au moins un affrontement contre un boss. Chacun se caractérise par une apparence physique unique, la plupart du temps en harmonie avec son environnement. Mention spéciale aux créatures organiques et à leurs attaques surprenantes ! Trouver leur point sensible n'est pas très compliqué... Mais le cadrer dans son viseur suffisamment longtemps est une autre histoire. Bon courage et n'oubliez pas que le tir spécial du mode Ailes courtes permet de vous régénérer !




En configuration Ailes lourdes, vous risquez d'avoir des soucis de lisibilité.





LES NIVEAUX BONUS

Testez votre habileté

Là aussi, il faudra avoir terminé le jeu pour avoir accès à cette section de la boîte de Pandore. Elle contient de nombreuses petites missions de tir ou d'habileté et vous permettront surtout de piloter une grande variété de véhicules ! Vous conduirez un char de l'Empire lors d'une mission d'attaque, vous prendrez les commandes du ver géant de Mobo et retrouverez même Orta, juchée sur un invité surprise...


Dans ces gorges, la maniabilité est primordiale.


Que peut-on reprocher graphiquement à ce jeu ?

« Avant de vous élancer dans les cieux, nous vous conseillons vivement de prendre quelques leçons de vol avec le didacticiel. »

Avant de vous élancer dans les cieux, nous vous conseillons vivement de prendre quelques leçons de vol à travers le didacticiel. Très complet, il vous permettra de vous familiariser avec les commandes. Elles sont certes simples, mais demandent un tout petit peu d'attention, la moindre erreur pouvant être fatale ! Pour une fois, Smilebit n'a pas oublié d'inclure la possibilité de reconfigurer les boutons de la manette, cependant nous vous conseillons d'utiliser les réglages par défaut qui sont plutôt intuitifs. Sept touches sont sollicitées pour contrôler votre trajectoire et vos tirs : cela peut faire peur pour un shoot'em up... Mais après une dizaine de minutes et un ou deux crashs, on s'y habitue sans mal. Le gameplay a été fortement remanié par rapport aux précédents épisodes : la principale innovation réside dans le système de métamorphoses de votre dragon. Vous pouvez choisir entre trois formes à tout moment et, très vite, vous constaterez que se transformer au moment opportun est l'un des secrets de la réussite. La forme Standard possède un bon angle de braquage, un tir assez puissant et peut verrouiller (lock) plusieurs cibles à la fois. En mode Ailes lourdes, vos déplacements deviennent beaucoup plus lents et vous ne pouvez pas vous faufiler à travers des espaces étroits. Par contre, vous devenez une véritable machine de guerre, à la capacité de destruction décuplée malgré un nombre de verrouillages plus restreint : c'est une excellente combinaison pour les combats contre les boss. Les Ailes légères sont idéales lors des passages délicats, comme la traversée de grottes, cañons ou forêts, mais la puissance de vos armes diminue fortement, en dépit d'une cadence de tir croissante. Pendant le jeu, vous devrez essayer de ramasser le plus de bonus d'amélioration possible : ces petits objets rares sont assez délicats à obtenir. En règle générale, il vous faudra éliminer l'intégralité d'une bonne escouade ennemie pour y avoir droit. Lorsque le précieux power up apparaît à l'écran, dépêchez-vous de choisir la capacité que vous désirez améliorer et attrapez-le !

Boîte de Pandore ouverte : accumulez une quinzaine d'heures de jeu réel (la pause ne marche pas !) pour accéder à la plupart des fonctions cachées : missions, bonus, images, vidéos...



SPECIAL ORIGINES

Si vous terminez intégralement les 10 missions du jeu, Sega vous récompensera en vous offrant le premier épisode de sa saga reptilienne ! Un peu d'indulgence cependant : le jeu a huit ans et la conversion est parfaite, c'est-à-dire au pop-up près... Vous pourrez constater de vous-même le fossé technologique avec la Saturn (ça ne vous prendra pas longtemps !) et surtout les améliorations de gameplay ! Un peu de respect pour les anciens : sans ce titre magique, *Orta* n'existerait pas...

1

2

Un boss, au look étrange, très japonais. Heureusement, il est statique !

Plus les ennemis sont loin, plus ils rapportent de points.

« Nous ne pouvons qu'applaudir le travail accompli par les astucieux level designers de Smilebit. »

L'autre changement de taille réside dans les déplacements et le système de tir. Comme précédemment, votre capacité à maîtriser le lock fera la différence entre un bon pilote et un pilote mort... Les deux gâchettes servent à tourner la tête à 90 degrés : un geste indispensable, à utiliser au bon moment car les attaques proviennent de toutes parts ! Heureusement, un écran radar vous indique en permanence la localisation des forces de l'Empire, le truc étant de ne pas se mélanger les pinceaux. Comme signalé quelques lignes plus haut, on évolue toujours dans un couloir. Sauf que cette fois-ci, on n'en a absolument pas l'impression ! La possibilité de freiner ou d'accélérer, les nombreux embranchements à choisir dans les niveaux... Tout cela fait évanouir les sensations d'emprisonnement. On n'y voit que du feu, ou presque, et l'on ne peut qu'applaudir le travail accompli par les astucieux level designers de Smilebit. Il y a eu des progrès depuis *GunValkyrie* ! *PDO* ne se termine qu'après en avoir sué sang et eau à travers dix niveaux. Le mode Facile offre déjà un assez bon challenge en vous prenant un petite journée : une durée de vie rare pour un shoot'em up. En Normal, c'est chaud, et seuls les menteurs prétentieux ou les demi-dieux arriveront à terminer le jeu en Difficile ! Histoire de vous appâter, de très nombreux bonus (voir encadrés) devront être débloqués à la force du poignet. La durée de vie s'avère très correcte au final.

Boss final : une véritable plaie, celui-ci... Pour en venir à bout dans sa dernière forme, sachez que seul le tir des Ailes standards a le pouvoir de détruire ses attaques. Bonne chance !

LE SCENARIO BONUS

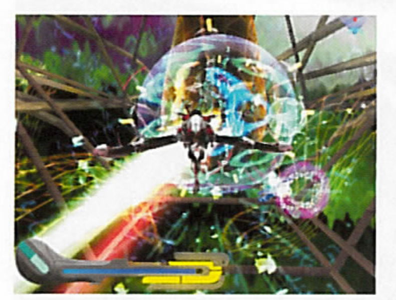
Smilebit vous proposera également de jouer à *Panzer Dragoon*, mais cette fois-ci du côté des forces de l'Empereur. Vous incarnez Iva, un jeune orphelin prêt à s'enrôler dans l'armée impériale. Il vous faudra tout d'abord prouver sa valeur à travers des tests d'aptitude au pilotage vraiment (trop ?) corsés... Le gameplay est ici radicalement différent, beaucoup plus crispant, mais cela vaut la peine de s'y attarder !



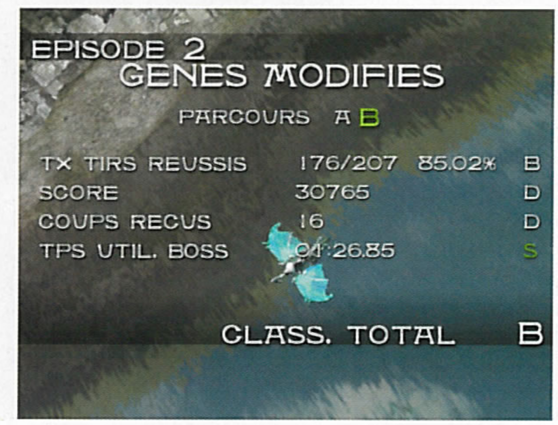




Devinez ? C'est un boss ! Et un coriace en plus...







Vous recevez vos statistiques une fois un niveau complété.



Les ennemis arrivent de tous les côtés. Pensez aux gâchettes !

Techniquement parlant, le soft est un véritable émerveillement : il s'agit de l'un des plus beaux jeux vidéo jamais sortis de ce côté-ci de la galaxie, point barre. Le moteur 3D jongle sans relâche avec des milliers de polygones. Le travail de plaquage de textures épate par sa variété et sa qualité. Les effets spéciaux les plus raffinés sont employés sans demi-mesure.... C'est de la débauche, Smilebit nous donne une véritable leçon de savoir-faire technique. On reste sans voix devant les mouvements de tanks ou soldats, vaisseaux de combats ou bases aéroportées, le tout généreusement arrosé de bump mapping, motion blur, lens flare, éclairages dynamiques, effets de particules et on en passe... Pour la forme, on râlera sur l'absence d'environment mapping mais ce n'est vraiment qu'un détail. Les principaux reproches de *PDO* ne sont certainement pas techniques, mais concernent plutôt son essence même et le level design des derniers niveaux. Après un septième épisode renversant de beauté et de créativité, on est en droit de s'imaginer que la suite restera de ce calibre... Hélas, la réponse est négative : les épisodes 8, 9 et 10 ne sont que des enchaînements de longs combats de boss, ce qui d'une part fait mal au pouce et qui, d'autre part, devient vite lassant. Un peu facile, de même que le final du jeu, qui en désorientera plus d'un par son côté abrupt. Quant à la légitimité d'un tel gameplay en l'an de grâce 2003, je vous en laisse seuls juges... Les plus jeunes joueurs, bercés aux jeux de baston 3D, aux *MGS*, aux FPS et aux RTS, risquent de trouver *Orta* un peu simplet, ce qui est une opinion tout à fait défendable. En tout cas, ce n'est pas la nôtre... *PDO* apporte un plaisir simple et immédiat. Deux vertus qui tendent à disparaître aujourd'hui : pourquoi le snober et s'en passer ?



GRAPHISME
Il n'y a rien à dire, la perfection existe ! Aucun défaut à déplorer, c'est de la folie à l'état pur : un véritable mètre étalon.

SON
Les musiques, très poétiques, collent parfaitement à l'action. Bruitages immersifs et variés. Gère le 5.1.

JOUABILITE
C'est un shoot'em up ultra maniable et très précis. Quelques minutes suffisent pour tout assimiler.

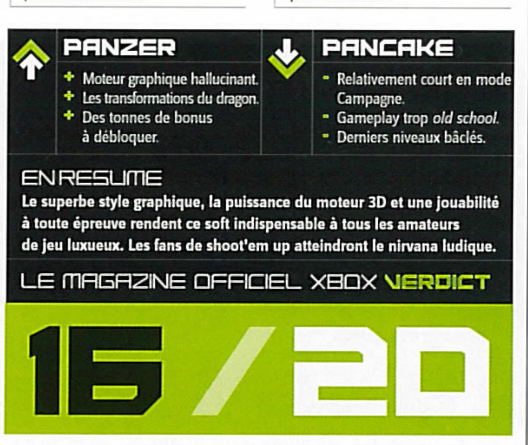
DUREE DE VIE
Un peu court en mode Solo et vite lassant pour les joueurs ordinaires. Les fans de shoot y reviendront plus d'une fois...

PANZER
+ Moteur graphique hallucinant.
+ Les transformations du dragon.
+ Des tonnes de bonus à débloquer.

PANCAKE
- Relativement court en mode Campagne.
- Gameplay trop *old school*.
- Derniers niveaux bâclés.

EN RESUME
Le superbe style graphique, la puissance du moteur 3D et une jouabilité à toute épreuve rendent ce soft indispensable à tous les amateurs de jeu luxueux. Les fans de shoot'em up atteindront le nirvana ludique.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT



Tonneaux : pour que votre dragon réalise une jolie pirouette, passez en mode Ailes légères et appuyez deux fois sur gauche ou droite. Très pratique pour éviter les tirs.

↑ Les voies du Seigneur Funk sont impénétrables...



Aliens trépanés et terriens déjantés rejouent la partition d'un vieux titre Funkissime.

TOEJAM & EARL III : MISSION TO EARTH

DOMINIQUE MOLINARO



Nés en 1991 sur Megadrive, ToeJam et Earl sont deux extraterrestres caoutchouteux adeptes d'un funk cheap et sans saveur rythmé par des *beats* dignes des années 80. Guidés sur la voie du divin Funk par Funkopotamous, une sorte de mystérieux alien nain boursouflé, nos deux héros débonnaires vont tenter d'aider leur mentor à retrouver les 12 vinyles qui lui ont étés dérobés, tout en convertissant un maximum de terriens à la Funk attitude. Pour ce troisième opus, un nouveau personnage fait son entrée, Latisha, une séduisante extraterrestre au résidu de génome de fourmis. Chacun des trois personnages se démarque par ses spécificités : plus rapide, meilleur sauteur, dommages accrus en Funk Fu, résistance à de la nourriture avariée... en sont quelques exemples. Sachant que de nouveaux personnages seront téléchargeables sur le Xbox Live (trois sont déjà annoncés par Sega), nous ne nous risquerons pas à un inventaire à la Prévert. Capables d'actions aussi simples que sauter, parler, Funker les terriens au corps à corps ou à distance, les trois comparses devront compter sur plus de 50 bonus pour améliorer leurs capacités. Ces cadeaux, répartis au hasard, s'activent par un sous-menu accessible *via* le **bouton B**. Permettant de voler, faire de grands bonds, d'immobiliser les adversaires ou de se téléporter, ils apportent un plaisir de jeu qui, sans leur concours, serait discutable. De plus, certains devant être identifiés, d'autres disparaissant ou se mélangeant suite à de



↑ Le sage en costume de carotte aide à améliorer votre Funk Fu.



INFOS
GENRE : **PLATES-FORMES**
DEVELOPPEUR : **TOEJAM & EARL PRODUCTIONS**
EDITEUR : **SEGA**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 2**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **FIN MARS 2003**

Exclusivité : *ToeJam & Earl* premier et deuxième épisode sont d'abord sortis sur Megadrive. Le troisième fut annoncé sur Dreamcast durant l'E3 2001.




Sushi : c'est bon et ça fait vivre plus vieux.


Le BTP c'est gai, on s'y fait plein de copains costauds.


L'ascenseur est l'ultime objectif des îlots.


Des ailes pour glaner les cadeaux volants.


Changez ici de perso en cours de partie.

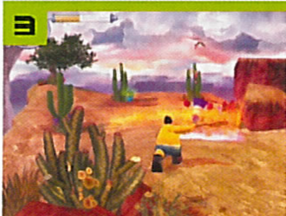


FUNK FU DANS TA FACE

Pour convertir les terriens à la musique Funk, il suffit de les taper à coup de Funk Fu. Les humains ont une jauge d'hostilité que vous tempérez en les frappant ou en les jetant dans le vide. Certains adversaires sachant mieux se battre sont protégés d'un bouclier énergétique. Pour le contourner, il faut leur tirer dessus (une vue subjective est alors disponible) avec de petites notes de musiques qu'il faut d'abord collecter.


1 — Tir en vue subjective pour Funker les plus acariâtres.


2 — Ce léger halo mauve représente un bouclier anti-Funk Fu.


3 — Le Funk Fu d'Earl est plus puissant que celui de ses amis.

mauvaises rencontres, leur gestion constitue une partie importante du gameplay. A l'instar du premier épisode, la forme des niveaux est tirée aléatoirement pour chaque nouvelle campagne, la répartition des cadeaux aussi. Cette idée a le mérite de renouveler l'intérêt du jeu à l'infini. Malheureusement, le disque est rayé... Les niveaux sont constitués de petits îlots flottants au milieu du vide et les missions consistent à trouver certains cadeaux, convertir les terriens rencontrés et finir par trouver l'ascenseur de retour. L'intérêt propre des objectifs se révèle tellement simpliste qu'on en oublie presque le changement de décor. A noter que les développeurs se sont vraiment démenés pour nous offrir des textures magnifiques soutenues par une gestion souple et exemplaire de la caméra. Reliés les uns aux autres par des portes, dont l'accès est limité par des clefs qu'il faudra collecter au fil de la promenade, les îlots se visitent aussi à deux joueurs. Vous pourrez donc rejouer la campagne ou arpenter un monde tiré au hasard (à condition de l'avoir débloqué en solo), avec deux rappeurs coopérant sur la même île. Les parties gagnent en rapidité et en intensité, même si l'interaction entre les deux persos pèche par son absence : ils ne peuvent que s'échanger des points de vie. Là encore, les caméras sont parfaitement réglées, passant d'un affichage en écran partagé au plein écran, selon la proximité des personnages. *ToeJam & Earl* laisse dubitatif. D'un côté, il bénéficie d'un traitement technique de grande qualité. De l'autre, il manque sévèrement de fun. De ponctuels mini-jeux apportent une variété encore insuffisante pour jouer et rejouer encore. Une mélodie bien monotone rythme ce jeu...



GRAPHISME
Les textures détaillées et variées compensent une distance d'affichage un peu trop courte à notre goût.

SON
Plus personne n'écoute ce genre de musique sur la planète Terre. Il n'y a que des extraterrestres pour aimer ça.

JOUABILITE
Bon contrôle des personnages et des caméras, mais les objectifs peu variés limitent toute envolée lyrique.

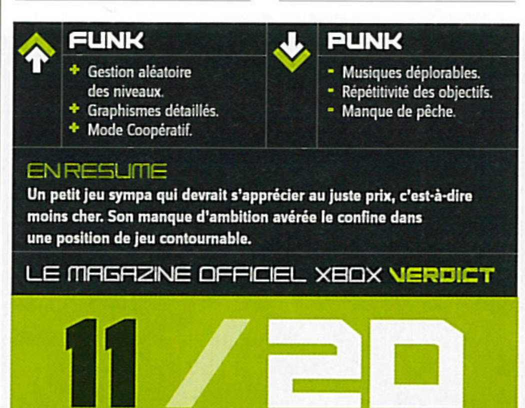
DUREE DE VIE
Mode solo assez court, mais la gestion aléatoire des niveaux et le mode 2 joueurs offrent de vastes possibilités encore sous-exploitées.

FUNK
+ Gestion aléatoire des niveaux.
+ Graphismes détaillés.
+ Mode Coopératif.

PUNK
- Musiques déplorables.
- Répétitivité des objectifs.
- Manque de pêche.

EN RESUME
Un petit jeu sympa qui devrait s'apprécier au juste prix, c'est-à-dire moins cher. Son manque d'ambition avérée le confine dans une position de jeu contournable.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT



Vivement *ToeJam & Earl IV* ! On rêverait d'y trouver des parties courtes et endiablées, des modes multijoueurs Xbox Live, des combos de Funk Fu spectaculaires ...

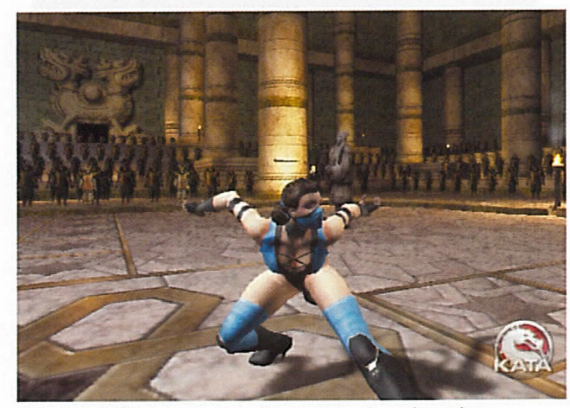
↑ Etes-vous prêt à défier l'Alliance Mortelle ?



Midway nous offrant le meilleur épisode de *Mortal Kombat* depuis 1993... Pourquoi pas ?

MORTAL KOMBAT : DEADLY ALLIANCE

KEEM



↑ En laissant tourner la console, on peut voir quelques katas.

INFOS
GENRE : **BASTON**
DEVELOPPEUR : **MIDWAY**
EDITEUR : **MIDWAY**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Concurrent direct de *Street Fighter 2* (Capcom) et de *Fatal Fury* (SNK) au début des années 90, *MK* n'a pas su se renouveler depuis son deuxième épisode. Cette fois, la donne est différente ! A défaut d'être exceptionnels sur la Xbox, les graphismes ont le mérite de bien retranscrire l'univers *MK*. Mais plus que la forme, c'est le gameplay qui a bénéficié du renouveau de Midway. La mode est aux combattants possédant plusieurs styles d'attaque : c'est pourquoi chaque protagoniste de *Deadly Alliance* est doté de trois techniques parfaitement distinctes. Le manque de coups spéciaux, un défaut propre à la saga (deux ou trois attaques spéciales par perso), est par conséquent comblé grâce à cette nouvelle palette de mouvements, assez diversifiée. En plus de proposer deux styles de close combat et un maniement d'arme, *MK : DA* offre la possibilité de connecter chacun de ces styles de manière ordonnée. En les combinant, on obtient des résultats surprenants. Changer de position au beau milieu d'un enchaînement pour finir avec des coups dévastateurs à l'arme blanche devient monnaie courante. Penser à switcher en appuyant sur la gâchette gauche deviendra alors une habitude, pas si évidente à prendre. Autre satisfaction, le jeu en solo est considérablement enrichi. Ainsi, le Konquest, très bon mode Practice sous forme de Story, est l'une des plus belles trouvailles de Midway et permet de nous familiariser avec les très longs enchaînements de ce volet. Ce mode permet aussi de mettre la main sur des gemmes qui serviront à débloquer une montagne de bonus. A l'issue des épreuves réussies (mais également *via* les matchs

■ ***Stance*** **:** un perso qui change de *stance* modifie sa pose de combat et ses coups, offrant une nouvelle approche de la rencontre. De nombreux titres proposent de tels personnages dorénavant (*Virtua Fighter 4*...).

OUTSTANDING

L'investissement de *Mortal Kombat : Deadly Alliance* sera vite rentabilisé pour ceux qui apprécieront le soft. Entre le très long mode Konquest, les paris en Versus et les centaines de secrets à débloquer dans la Krypt, les fans en auront pour leur argent. La durée de vie est d'autant plus longue que l'obtention des gemmes est très ardue. De 6 types différents, il faudra gagner des milliers de pierres précieuses dans toutes les catégories avant de pouvoir mettre la main sur les bonus escomptés.



Dépensez vos gemmes comme vous le sentez dans cet endroit morbide.



Vous n'êtes pas près de voir tous les trésors que renferme la Krypt.



Dommage qu'il n'y ait plus qu'une seule Fatality par perso.



Le combattant désarmé n'est pas forcément défavorisé.



Scorpion et son inoubliable coup du « *Get over here !* ».

remportés en Arcade), un certain nombre de pierres précieuses vous est attribué. Avec ce pactole, deux choix s'offrent à vous : le déblocage de bonus ou le pari contre un ami. Dans le premier cas, on vous dirige vers la Krypt, l'antre des secrets, où vous attendent de nombreux combattants, costumes, arènes et autres goodies à collectionner. La deuxième option vous donne droit de mettre en jeu vos gemmes contre celles d'autres joueurs avant chaque duel. A la fin de la rencontre, le gagnant empoche la mise. Non seulement cela ajoute du piment au mode Versus, mais cela permet d'accroître rapidement son capital. Le côté gore indissociable de la série est là, avec des coups toujours plus violents. Même les décors s'y mettent, avec de vastes arènes dissimulant souvent des pièges. Hélas, ce *MK* ne comporte pas que des améliorations...

Tout d'abord, il est impossible de modifier les enchaînements. Cela implique un apprentissage rigoureux de toutes les combinaisons de touches, nuisant à l'intérêt du jeu. Les Fatalities, attrait principal de *Mortal Kombat*, sont beaucoup moins nombreuses : une seule par combattant. C'est regrettable... Néanmoins, malgré ces erreurs et une réalisation n'exploitant pas vraiment les capacités de la Xbox (multi plates-formes oblige), *MK : DA* saura convaincre les fans de la série.



VERDICT

GRAPHISME
Le potentiel de la Xbox est loin d'être exploité, mais le style très particulier de la série est bien retranscrit dans cet épisode.

SON
Les voix digitalisées qui ont fait la renommée de la saga, ainsi que la bande-son tendance trash, sont toujours de la partie.

JOUABILITE
La configuration en 7 boutons est très spéciale, mais avec du temps, Fatalities et combos ne devraient plus poser de problèmes.

DUREE DE VIE
Enorme ! Si vous appréciez le jeu, vous serez aux anges. Il faut passer considérablement de temps dessus pour tout débloquer.



KOOL
+ Le switch entre les styles de combat.
+ Tous ces bonus à débloquer.
+ Le système de pari.

KAILLE
- Peu de coups spéciaux tout de même.
- Le « par cœur » des combos.
- Une seule Fatality !

EN RESUME
Deadly Alliance est indispensable pour les _MK_ fans. Quant aux autres, nous ne pouvons que trop vous conseiller de retourner jouer à _DOA3_ ou essayer _CVS2 EO_ (en 2D mais 3 fois plus riche !).

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

13 / 20

Références : lors du Konquest, de sympathiques clins d'œil font leur apparition. Le background de Johnny Cage contient par exemple de très flagrantes allusions à Jackie Chan et Bruce Lee.



↑ Hélas, vous n'êtes pas là pour profiter de la plage.



↑ Vous êtes en retard, il va falloir speeder pour remonter le peloton.



↑ Dégage, c'est MA trajectoire ! Un coup de roue et la voie est libre...



Des bosses et des plaies : voici ce qui vous attend dans une course de quad !

ATV 2 QUAD POWER RACING

FRED

INFOS
GENRE : **COURSE**
DEVELOPPEUR : **CLIMAX**
EDITEUR : **ACCLAIM**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **OUI**



↑ Timing indispensable pour réaliser ce genre de figure.



↑ A droite, la jauge de saut à relâcher avant un saut.



Avec ses airs de gentil petit jeu de course comme il en existe des dizaines, *ATV2* ne paye pas de mine. Au premier coup d'œil, rien d'épatant : les graphismes sont propres et nets, mais manquent totalement de fantaisie. Quads et décors sont modélisés sans fioritures, avec un réalisme peu excitant. Côté finition, on remarquera des effets de lensflare, de bump mapping et de particules communs, voire insipides : bref, que du déjà-vu. Difficile néanmoins de réprimander le soft sur le plan technique. Tout est calibré de manière à ne pas surcharger inutilement les processeurs, le jeu sortant également sur GameCube et PS2. Heureusement, *ATV2* tire son épingle du jeu grâce à un gameplay redoutablement efficace.

Les courses de quads ne sont pas vraiment médiatisées de ce côté de l'Atlantique : il s'agit plutôt d'un loisir estival onéreux pour vedettes de télé en villégiature. Ces gros engins d'apparence pataude sont aussi à l'aise sur sable que dans la boue et, surtout, possèdent une pêche d'enfer ! Le didacticiel, un peu long mais très pédagogique, permet d'appréhender les bases du pilotage. Vu que le pilote est dissocié de l'engin, garder son équilibre et déplacer le centre de gravité sont les clefs de la réussite pour exploser les chronos. Le tracé des circuits s'avère très bien conçu, mêlant sournoisement sections techniques, tremplins à tricks et longs dénivelés. Au départ, vous suerez sang et eau pour conserver le rythme d'enfer soutenu par les 7 autres pilotes... Les 15 circuits vous feront traverser de sauvages contrées marécageuses, d'immenses étendues sablonneuses parsemées de dunes, des chantiers industriels piégeurs et des versants

Période d'essai : rien de tel qu'une bonne démo jouable pour essayer en toute quiétude un jeu dans lequel on hésite pour investir. Vous trouverez la démo jouable de *ATV 2* dans le numéro 11 de votre mag préféré !





Les parcours sableux sont idéaux pour s'entraîner aux tricks.



Poussez les autres pilotes sur le bas-côté pour vous en débarrasser.



Le lensflare pose parfois des problèmes.



Les riders et les quads ont chacun leurs caractéristiques.



LA TOUR INFERNALE

Les épreuves d'adresse

Vous vous prenez pour un caïd parce que vous arrivez à sortir un trick à 10 000 points en course ? Le mode Défi vous apprendra l'humilité ! Les épreuves au sol proposent 8 épreuves d'adresse et de vitesse : esquiver des plots, passer sur d'étroites passerelles... C'est déjà balaise, mais ce n'est rien comparé aux défis de la tour ! Ici, vous devrez traverser le plus rapidement possible des circuits sinueux parsemés de nombreux pièges ! Les meilleurs gagneront des pro riders... Bon courage !

de montagnes enneigés : on en a pour son argent ! Il faudra ouvrir l'œil en permanence afin de dénicher le raccourci ou le tremplin vicieusement dissimulé qui vous fera gagner quelques secondes. Paradoxalement, terminer en tête d'une course ne signifie pas pour autant une première place au classement général. Des points supplémentaires sont attribués selon le nombre de tricks réalisés : au bout d'un moment, vos compétences de pilote ne suffisent plus. Il faut se plonger dans le trick book et apprendre à réaliser les acrobaties les plus rentables, vu que la vitesse de pointe et la jauge de turbo augmentent en fonction du score. Les bourrins malhabiles utiliseront sans vergogne la touche d'attaque : votre rider balance un grand coup de botte dans la direction de son plus proche adversaire. En cas de réussite, il récupère tout le turbo engrangé par ce dernier, en plus de l'immense satisfaction de le voir se croûter lamentablement. Pratique et, avouons-le, jouissif, sauf quand cela vous arrive... Et vu l'agressivité des autres excités, vous n'avez pas fini de sucer du gravier. La durée de vie s'avère donc conséquente grâce à la profondeur imprévue du gameplay, vous obligeant à maîtriser parfaitement tricks et pilotage. Outre le très classique mode Carrière, on retrouve également une partie arcade assez corsée et, surtout, des épreuves d'adresse vous permettant de débloquer de vrais pilotes professionnels (voir encadré). Le Multijoueur, pour une fois, n'a pas été bâclé avec ses nombreux modes dont des Championnats customs. Dur mais accrocheur, *ATV 2* propose un challenge de taille aux fondus de vitesse et mérite amplement que l'on s'y intéresse. A découvrir !



GRAPHISME
Propre et net, il n'y a aucune fioriture. Assez passe-partout dans l'ensemble, mais rien de préjudiciable.

SON
Effets sonores corrects et une bonne bande-son punk rock même si on peut regretter un léger manque de pêche.

JOUABILITE
Plus complexe qu'à l'accoutumée. Vigilance et concentration sont nécessaires pour progresser sans se frustrer !

DUREE DE VIE
Une demi-douzaine de modes de jeu, une longue courbe de progression : de quoi s'occuper de longues heures.



Rolling Rollins. Du bon rock bien agressif : voilà ce que nous propose la bande-son du jeu. A noter la présence d'un morceau du Henry Rollins Band, groupe phare du punk américain des années 90. *Destroooooooy* !



Qui a jamais prétendu que les Hobbits étaient les vrais héros du *Seigneur des Anneaux* ?

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LES DEUX TOURS

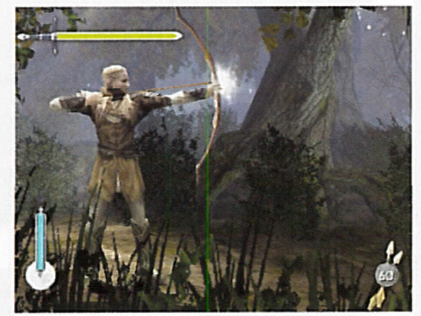
JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI



INFOS
GENRE : **ACTION**
DEVELOPPEUR : **STORMFRONT / EA**
EDITEUR : **EA**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **MARS 2003**

Les meilleures licences ne font pas forcément de bons jeux. En marge de cette lapalissade trop souvent vérifiée, se cache parfois une autre vérité, plus rare : les jeux les plus efficaces ne composent pas toujours des licences très fidèles. Prenez *Les Deux Tours*, un produit qui ne réussit son pari de jeu musclé qu'en mutilant copieusement l'esprit des films et des romans. En premier lieu, le titre *Les Deux Tours* s'avère d'emblée totalement usurpée. Dès le début, l'action nous renvoie au prologue de la Communauté de l'Anneau, lors de la bataille entre la Dernière Alliance des hommes et des Elfes et les forces de Sauron. Le temps d 'une petite intro, on y incarne Isildur lui-même, fils du roi de Gondor et ancêtre d'Aragorn. Plutôt efficace, tant pour mesurer le gameplay que l'ambiance du jeu, cette séquence offre un instant mémorable, dès lors qu'on a laminé son énième Troll et que les pas de Sauron commencent à résonner sur la plaine. L'espace d'une scène d'action et d'une cinématique, on entre de plain-pied dans la plus grande saga de *fantasy* jamais écrite. Et puis, hop ! Enorme saut dans le temps, le jeu nous catapultant sur les Monts Venteux, alors qu'Aragorn doit défendre Frodon contre l'attaque des Nazguls. Et ainsi de suite, jusqu'au Gouffre de Helm. Voilà toute l'essence des *Deux Tours* – le jeu : une compilation des séquences d'action des deux premiers films, au détriment de tous les passages narratifs. D'un point de vue ludique, ça donne un *beat'em all* des familles, finalement plus proche d'un *Hunter* que d'un *Buffy* bien plus complexe et mieux scénarisé. C'est tout de même »

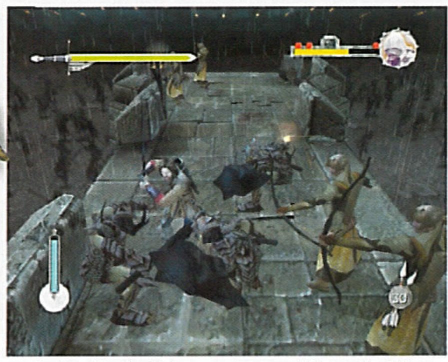
Astérix, le retour : spéciale dédicace à Fred, qui retrouvera dans le prologue l'excellente imitation de Sauron sur la méthode d'Astérix contre les légionnaires romains !



Quels poseurs, ces Elfes !



Les Uruk-Hai comptent parmi les ennemis les plus coriaces.



Au Gouffre de Helm, vous serez aidé par des Elfes.



Cet Uruk-Hai transporte des explosifs. Gare au contact !

« On retrouve avec une fascination renouvelée les profondeurs de la Moria ou les ruines ancestrales d'Amon Hen. »



EN BONNE COMPAGNIE

Le jeu vous colle un allié mais le mago joue perso.

S'il est possible à chaque début de niveau de choisir un des trois personnages disponibles, le jeu se charge souvent de vous octroyer un compagnon pour vous seconder. Souvent, il s'agira d'un personnage destiné à compléter votre choix, même si son IA ne fera pas pour autant des étincelles. Vous aurez même la possibilité de combattre aux côtés de Gandalf ! Mais n'espérez pas pouvoir le jouer en personne pour autant... Dans ces conditions, on regrette d'autant plus qu'aucun mode Deux joueurs n'aient été implémenté. Le jeu s'y prêtait tellement !

paradoxal, vu le matériau de départ ! Au cours de ses 12 niveaux, les *Deux Tours* invite à revivre 12 conflits de la quête de l'anneau, dont certains sont des extrapolations des films. Preuve que l'œuvre de Tolkien n'est pas vraiment axée sur les scènes de combat, puisque les développeurs ont eu besoin d'en inventer...
Et pourtant, Les *Deux Tours* s'avère bien plus intéressant que son homologue sorti il y a quelques mois : *La Communauté de l'Anneau*. Contre toute attente, ce dernier, pourtant bien plus fidèle à son sujet, n'évitait pas un certain ennui. En délayant jusqu'à l'infini les tribulations quotidiennes des compagnons de l'Anneau, il finissait par noyer la dimension épique du récit. Licence fidèle, jeu moyen ? *Les Deux Tours* évite sans vergogne cet écueil. D'ailleurs, ici, hors de question d'incarner un de ces mignons petits Hobbits. Le jeu se concentre plutôt sur les gros cogneurs de la saga : Aragorn, Legolas et Gimli. A l'exception des deux premiers niveaux, où l'on nous impose tour à tour Isildur et Aragorn, on peut systématiquement choisir l'un de ces combattants ou en changer à loisir avant un nouveau challenge.
A l'usage, on préférera Legolas pour sa précision à l'arc et sa rapidité, Gimli pour sa puissance physique et Aragorn pour son équilibre entre les deux. Bref, c'est surtout une question de goût, les trois personnages offrant peu ou prou les mêmes prestations : des combos variés au contact et une arme de tir. Même Gimli peut lancer des petites hachettes ! En guise de coups spéciaux, il est possible après chaque niveau d'acheter diverses techniques, à peu près identiques pour chaque protagoniste. Alors certes, on pourra préférer la vitesse de déplacement de Legolas pour certains niveaux, et la capacité d'encaissement de Gimli pour d'autres, mais on peut tout aussi bien finir le jeu sans jamais alterner entre les trois héros. En fait, c'est même conseillé, puisqu'un seul protagoniste bénéficiera de plus de points d'expérience, et donc de plus de puissance lors des derniers affrontements. Dans le Gouffre de Helm, cet atout ne sera pas un luxe. Mais si les combats sont assez difficiles et intenses, particulièrement contre les boss, la prise en main demeure assez simple, et les combos plutôt faciles à réaliser. Dommage qu'il faille déplorer un certain manque de précision, quelques problèmes de caméra çà et là, ainsi qu'un certain fouillis visuel lors des scènes les plus spectaculaires. Avec son concept lilliputien et sa prise en main plutôt simple, *Les Deux Tours* revendique son orientation grand public sans trop de complexes. Ici, on ne doit pas se poser trop de questions, et impossible de se perdre : les niveaux sont désespérément linéaires. Et si le postulat martial du jeu a de quoi titiller Tolkien le poète jusque dans sa tombe, Il n'en pille pas moins allègrement l'imagerie des films, jusqu'à emprunter des pans vidéos entiers. Chaque niveau est ainsi assaisonné de diverses cinématiques mêlées adroitement à des séquences du film grâce à la technique du morphing. Certes, le résultat est un peu kitsch, mais la qualité de la 3D conjuguée à la définition de la vidéo n'est pas pour rien dans l'ambiance du jeu. Il faudra juste un peu »

Bonus : après avoir fini le jeu, il y a des petits bonus à débloquer. Surtout un niveau supplémentaire, des interviews et un *making of* et un quatrième personnage : Isildur.

LES AILES DU COURAGE

Les niveaux des *Deux Tours* sont certes très courts, mais se révèlent souvent d'une grande intensité.



1

Dans l'épisode de Amon Hen, il vous faudra couvrir la fuite de Frodon.



2

Dans ce village du Rohan, vous devrez sauver ces pauvres gens.



3

Sur les murs du Gouffre de Helm, ralentissez l'assaut de Saroumane.



Sur la tombe de son cousin, Gimli se déchaîne !



Le fameux Troll des Cavernes devient ici un boss de fin de niveau.



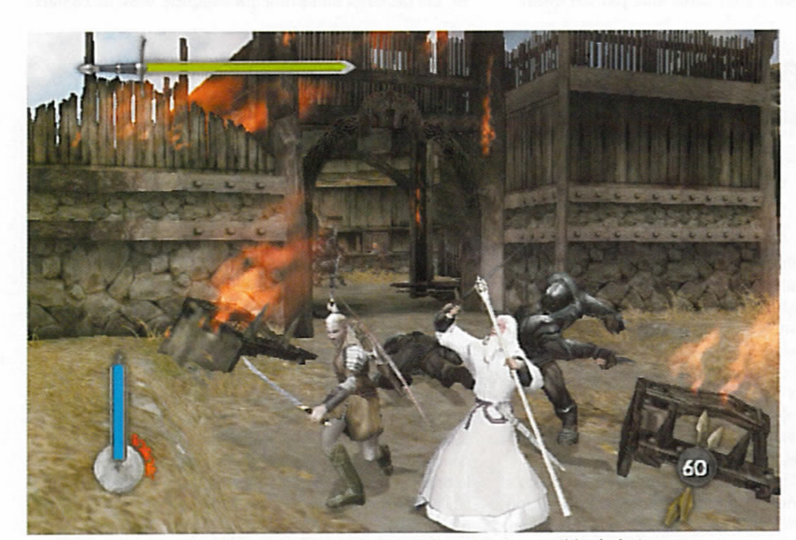
Legolas ne fera qu'une bouchée de ces Orcs.



Les meilleurs coups sont commentés.



Les combats sont un peu brouillons.



Dans ce niveau, Gandalf est là pour vous seconder. Mais impossible de le jouer...

d'indulgence pour accepter les saccades qui animent les images Live, ainsi que la modélisation 3D des visages de nos héros. Gimli, par exemple, est assez difficile à identifier ! Pour le reste, qu'il s'agisse des cinématiques ou du jeu lui-même, l'esthétique demeure tout à fait fidèle au film. On retrouve avec une fascination renouvelée les mêmes décors éprouvés : les profondeurs humides de la Moria, les ruines ancestrales d'Amon Hen, la nature agitée de vie et d'histoire de Fangorn, et ceci jusqu'au siège du Gouffre de Helm. Alors, bien sûr, on a vu mieux sur Xbox : ce portage de la PS2 n'évite pas des scintillements désagréables, même si l'action ne ralentit jamais lorsque l'écran se charge de dizaines d'ennemis. Et puis après tout, qu'importe ! Puisque la magie est là, relayée par la musique de Howard Shore.

Les Deux Tours, un jeu parfait ? Sûrement pas, ni même un jeu très fidèle. Juste l'occasion de se plonger dans une pure compilation de bons moments, un peu comme un chapitrage de DVD. Et comme dans le cas d'un DVD, le plaisir ne dépassera pas une poignée d'heures...



VERDICT

GRAPHISME
Une esthétique réussie malgré des scintillements gênants et des graphismes inférieurs à la norme Xbox.

SON
Une musique inoubliable et des bruitages sympas en DD 5.1, même si ce dernier ressemble beaucoup à du Surround...

JOUABILITE
Un peu confuse parfois, mais la prise en main est facile et l'ensemble demeure plutôt agréable.

DUREE DE VIE
A peu près quatre heures... Mais trois personnages sont disponibles, et il est possible de débloquer divers bonus.



ANNEAU
+ Le plaisir de jouer de vrais héros.
+ Des niveaux assez prenants.
+ L'environnement des films.

AGNEAU
- Extrêmement linéaire.
- Trop court..
- Pas de mode Coopératif.

EN RESUME
Il est bien plus rapide de jouer aux *Deux Tours* que de regarder les deux premiers films. Pour autant, l'espace de quelques heures, on prendra plaisir à revivre cette poignée de scènes épiques.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

14 / 20

Contrôle parental : si les films se permettent parfois des plans assez violents, le jeu ne verse jamais une seule goutte de sang. Politiquement correct, quand tu nous tiens...

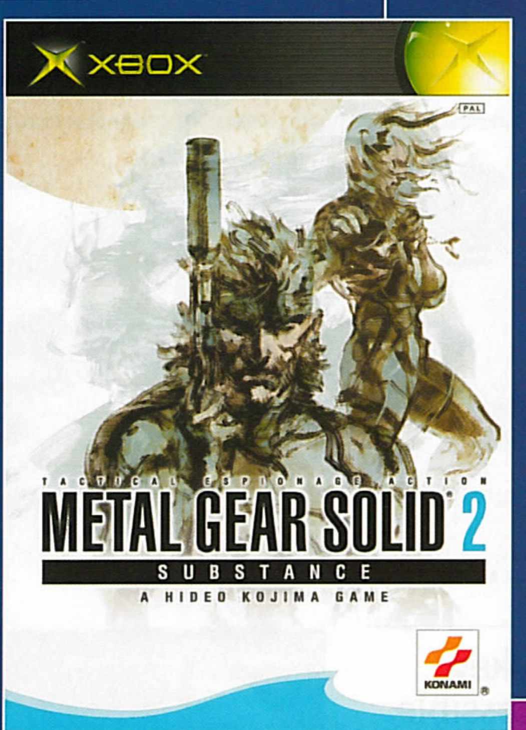


LE SPECIALISTE DU JEU VIDEO NEUF & OCCASION









Genre : Espionnage/Infiltration **Sortie Officielle :** 7 Mars

- *Graphiquement époustouflant avec de superbes effets spéciaux*
- *Plus de 300 missions différentes à accomplir*
- *Un pur jeu d'action ponctué de superbes scènes cinématiques*
- *De nombreuses armes et objets à dénicher puis à utiliser*
- *Le jeu comme il a été pensé par son créateur*

Toutes les dates de sorties annoncées le sont à titre indicatif, nous ne saurions être tenus pour responsable dans le cas où un fabriquant annulerait purement et simplement ou retarderait un titre qu'il avait annoncé

DECOUVREZ *LES HITS* DE LA XBOX A PETITS PRIX



DEAD OR ALIVE 3
ODDWORLD : MUNCH'S ODYSSEE
PROJECT GOTHAM RACING
RALLISPORT CHALLENGE
AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING

Prix public maximum constaté - Dans la limite des stocks disponibles

SG PARIS/REGION PARISIENNE

PARIS/ST LAZARE (9ème) 6, rue d'Amsterdam
PARIS/JUSSIEU (5ème) 46, rue des Fossés St Bernard
PARIS/ST MICHEL (6ème) 56, boulevard St Michel
PARIS/VICTOR HUGO (16ème) 137, av. Victor Hugo
PARIS/VAUGIRARD (15ème) 365, rue de Vaugirard
CARRE SENART (77) C.Ccial Carré Sénart - Lieusaint
CHELLES (77) C.Ccial Chelles 2
ORGEVAL (78) C.Ccial Art de Vivre - Niv.1
PLAISIR (78) C.Ccial Grand Plaisir Sablons
VELIZY (78) 37, avenue de l'Europe (face C.Ccial Velizy 2)
VERSAILLES (78) 16, rue de la Paroisse
CORBEIL/VILLABE (91) C.Ccial Villabe A6
ANTONY (92) 25, av. de la Division Leclerc N.20
BOULOGNE (92) 60, av. du Général Leclerc N.10
LA DEFENSE (92) C.Ccial Les Quatre Temps - Niv. 2
AULNAY S/BOIS (93) C.Ccial Parinor - Niv. 1
MONTREUIL S/BOIS (93) C.Ccial La Grande Porte
PANTIN (93) 63, avenue Jean Lolive - N. 3
ST DENIS (93) C.Ccial St Denis Basilique
DRANCY (93) C.Ccial Drancy Avenir
CHENNEVIERES (94) C.Ccial Pince-Vent N4
CRETEIL VILLAGE (94) 5, rue du Général Leclerc
CRETEIL SOLEIL (94) C.Ccial Créteil Soleil
KREMLIN BICETRE (94) 30 bis, av. de Fontainebleau
FONTENAY S/BOIS (94) C.Ccial Val de Fontenay
ARGENTEUIL (95) C.Ccial Côté Seine
CERGY PONTOISE (95) C.Ccial Cergy 3 Fontaines
GONESSE (95) C.Ccial Usine Center - ZAC Paris Nord 2
L'ISLE ADAM (95) C.Ccial Grand Val
SAINT BRICE (95) C.Ccial Carrefour - 50 av. Robert Schuman
SANNOIS (95) C.Ccial Carrefour



PROVINCE

MARSEILLE (13) C.Ccial Grand Littoral
HEROUVILLE ST CLAIR (14) C.Ccial St-Clair
DIJON (21) C.Ccial Géant Chénove
DIJON (21) C.Ccial Carrefour La Toison d'Or
VALENCE (26) C.Ccial Valence 2 - Quartier du Plan
EVREUX (27) 18, rue de la Harpe
TOULOUSE (31) 14, rue Temponières
BORDEAUX (33) 61, rue Porte Dijeaux
BORDEAUX (33) C.Ccial Rive Droite - Lormont
RENNES (35) 20, rue du Maréchal Joffre
REIMS (51) 44, rue de Talleyrand
DOUAI/FLERS (59) C.Ccial Carrefour Douai-Flers N.43
LILLE (59) C.Ccial Euralille
LOUVROIL (59) C.Ccial Auchan Louvroil
COMPIEGNE (60) 37,39 cours Guynemer
LYON (69) 5, rue Victor Hugo
ST GENIS LAVAL (69) C.Ccial St Genis 2
LE MANS (72) 44, 48 av. du Général De Gaulle
LE MANS (72) C.Ccial Carrefour Centre Sud
ALBERTVILLE (73) C.Ccial Géant Casino
AMIENS consoles (80) 19, rue des Jacobins
AMIENS PC (80) 1, rue Lamarck
AVIGNON (84) C.Ccial Cap Sud - Route de Marseille
POITIERS (86) 12, rue Gaston Hulin
LIMOGES (87) C.Ccial St Martial - Avenue Garibaldi

Réservez vos jeux

- *dans votre Score-Games*
- *par téléphone :* 01 46 735 720
- *sur notre site :* scoregames.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

 www.scoregames.com

 01 46 735 720

RCS Nanterre B 385 215 603 - Visuels non contractuels.



Bloquez votre adversaire sur les bords pour lui piquer le palet.

LE JEU ONLINE

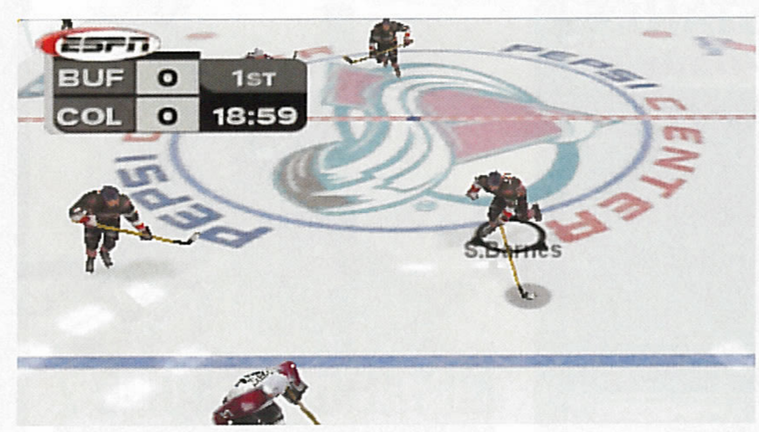
Avouons-le, les parties sur Xbox Live ressemblent à celles que vous pourriez mener avec un ami assis juste à côté de vous. Le seul avantage, c'est que votre adversaire ne profitera pas de cette « soirée hockey » pour dévaliser votre frigo ! Dommage qu'il soit impossible de télécharger quoi que ce soit en plus.



Encaisser un but n'est jamais agréable, online ou non !



Pour une fois, la vue latérale est relativement jouable.



Arcade ou simulation, la différence est flagrante.



Sega signe une simu de hockey pointue et pourtant très accessible.

NHL 2K3

ARNAUD DE KEYSER



Comme toujours, le jeu semble plus beau lors des Replays.

INFOS

- GENRE : **SPORT**
- DEVELOPPEUR : **TREYARCH**
- EDITEUR : **SEGA**
- NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
- PRIX : **ENVIRON 60 €**
- DISPONIBLE : **7 MARS 2003**

Les jeux de hockey sur glace se suivent et se ressemblent...C'est l'impression que donne de prime abord ce *NHL 2K3*, dont le menu d'options rappelle fortement tous ses prédécesseurs : saison complète, play off, franchise, tournoi, apparemment rien de nouveau sur la patinoire ! Mais on aurait tort de s'arrêter aux apparences, car le titre de Sega Sports dévoile toute sa richesse dans les profondeurs des menus de paramètres. Selon les réglages effectués, *NHL 2K3* devient un jeu d'arcade ou au contraire une simulation diablement précise. Un exemple simple : en optant pour la configuration de base, vous ne pourrez effectuer qu'une seule sorte de tir. En revanche, si vous optez pour un système de contrôle « professionnel », vous serez en mesure de frapper le palet de différentes manières. Et il en est ainsi pour tous les aspects d'une partie, si bien que tout le monde peut y trouver son compte, les néophytes comme les fans inconditionnels du hockey. Pour le reste, *NHL 2K3* reproduit fidèlement toutes les phases de jeu imaginables. Il est même possible de bloquer un joueur adverse contre la rambarde pour lui subtiliser le palet, chose trop rare dans les simulations concurrentes. Dommage que ce souci du réalisme ne se retrouve pas à tous les niveaux. Ainsi la réalisation manque de finesse en général, avec notamment des graphismes plutôt ternes. Les commentaires audio collent assez bien à l'action, mais il faudra se contenter de la langue de Shakespeare... Au final, cette simulation de hockey s'impose tout de même comme la meilleure du genre, et la présence d'un mode de jeu online vient parachever le tout. Reste que pour faire une petite partie arcade sans prise de tête, il faut paradoxalement effectuer de nombreux réglages au préalable.



Orgueil : vous pensez être le meilleur joueur de hockey virtuel du monde entier ? Participez au mode Challenge puis entrez vos stats sur : **www.sega.com/segasports/challenge/home_challenge.jhtml**

bigben interactive

EVEILLEZ VOS SENS ...



↑ Revivez toute l'histoire d'une marque mythique.



Le savoir-faire allemand, légende ou réalité ? Quitte à faire le tour du monde, autant être sûr !

WORLD RACING

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI



D'aucuns pourraient imaginer que Mercedes n'est pas la marque de voitures la plus sexy au monde. Ce serait oublier tous les prototypes, les décapotables fougueuses et les nombreux 4x4, en marge des berlines pépères. Une variété qui n'est pas la moindre des qualités de *World Racing*, tout entier dédié aux célèbres bagnoles teutonnes. Plus d'une centaine de modèles, dans à peu près tous les genres possibles, c'est tout de même une jolie palette ! Cette volonté exhaustive, on la retrouve également dans les nombreux modes de jeu, les circuits et le gameplay très paramétrable. Loin du Dream Mode de *Racing Evo*, une campagne passionnante mais linéaire, WR vise plutôt la liberté avant tout. Témoins, ces sept environnements incroyablement vastes qui servent de contextes à plus d'une centaine de circuits différents. Imaginez des régions immenses, découpées en voies rapides, en petites routes, en chemin de terre et autres accès plus ou moins praticables. Au sein de ces décors, les développeurs n'ont eu qu'à poser une barrière par ci, une flèche par là pour délimiter les différents parcours. Mais la grande folie, la grande audace de *WR* c'est qu'à tout moment, le reste de la zone demeure accessible ! Ici, les rambardes sont rares et jamais le jeu ne borne le joueur à un chemin trop coercitif. Vous avez envie de couper à travers champs pour éviter ce virage difficile ? Qu'à cela ne tienne ! L'occasion d'admirer quelques lieux étonnants, comme ce désert du Nevada mâtiné de *X-Files*, avec son célèbre Hangar 51, ses ovnis dans les airs et ses prototypes d'avions secrets. En règle générale, les maps de *WR* sont à la fois fun et très bien animées : »



INFOS

GENRE :	**COURSE**
DEVELOPPEUR :	**SYNTETIC**
EDITEUR :	**TDK**
NOMBRE DE JOUEURS :	**1 A 4**
PRIX :	**ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE :	**MI-FEVRIER 2003**

■ **Histoire d'amour :** le développeur de *WR*, Synetic, n'en est pas à son coup d'essai : le studio est déjà à l'origine d'un *Mercedes-Benz Truck Racing* plutôt réussi.

UNE QUESTION DE STYLE

Dans la lignée de *PGR*, *WR* encourage une conduite stylée en distribuant des points selon votre comportement.


1
» Le *fair-play* est essentiel : gare à ne pas pousser les autres voitures dans le fossé !


2
» Si les sorties de route sont possibles, elles ne sont pas le propre d'un grand pilote.


3
» Gare aux erreurs de conduite graves. Mieux vaut prendre soin de sa voiture.


Les sensations de conduite sont variées.


La difficulté de l'IA est paramétrable.



Sous la pluie, les effets de particules sont généreux !



Le Mexique ressemble à un parc d'attractions.


Les décors ont des proportions écrasantes.



LES MODES DE JEU

Un tour du monde très bigarré

Même si les menus de WR ne sont pas très intuitifs, le jeu offre tout un tas de modes, qu'il est possible de mêler à volonté. Outre des championnats et des courses uniques, il est possible d'entreprendre des missions, selon des objectifs à chaque fois différents et souvent étonnants. L'occasion de faire du 4x4 au Nevada ou de tester divers véhicules dans des conditions extrêmes. Enfin, un mode de conduite libre offre la possibilité de se balader un peu partout dans les 7 environnements du jeu : Japon, Australie, Alpes, Nevada, Mexique, un décor urbain et un centre d'essai.

hélicos, dirigeables, etc. Il n'est guère de moment où le ciel ne soit pas agité d'une vie véritable, quand ce n'est pas la tempête qui se déchaîne. La finesse des graphismes, la gestion des lumières et l'ambiance très colorée du jeu forcent très vite l'adhésion. Avec de tels atouts techniques, certaines options des développeurs laissent d'autant plus songeur. Ainsi, pour peu qu'on trace en pleine cambrousse, on n'aura jamais à s'inquiéter des arbres, ceux-ci ne possédant aucune consistance ! On passe ainsi à travers des tas d'obstacles sans soucis : avions sur les pistes de l'Arizona, panneaux indicateurs, mais aussi le public lui-même. A l'inverse, les autos à l'arrêt dans les villes ou certains lampadaires bloqueront systématiquement votre véhicule. Où est la logique ? De la même manière, pour peu qu'on fonce vers l'eau proche, on roulera alors dessus sans difficulté ! Tout ça sent le jeu pas fini et sorti prématurément, ce que les modèles de conduite viennent confirmer. Il est ainsi possible de doser le pilotage entre arcade et simulation, selon ses préférences. Mais en guise de réalisme, le résultat est peu convaincant, avec des voitures qui dérapent bizarrement selon un axe central abracadabrant. Bref, le joueur frustré aura vite fait d'oublier la simulation pour tout axer sur l'arcade, loin du concept premier du titre. *Idem* pour la physique, inspirée des bonnes vieilles autos tamponneuses, ceci malgré une gestion des dégâts bienvenue. A l'heure où *Racing Evo* domine l'arcade et où Lamborghini arrive sur le Live, *WR* pourrait bien peiner à rencontrer un large public, à l'exception des fanatiques de la marque allemande et des inconditionnels de liberté.

VERDICT

GRAPHISME
Une profondeur de champ étonnante et des graphismes fins et colorés, dans un format compatible 16/9.

SON
Une ambiance sonore réussie, avec un 5.1 bien géré, particulièrement dans les bruitages des divers environnements.

JOUABILITE
Des menus pas du tout clairs, et un jeu surtout réussi en mode Arcade plutôt qu'en simulation.

DUREE DE VIE
De nombreux championnats et modes de jeu, plus de cent pistes et véhicules différents, et du multi à quatre : un investissement certain !



MERCEDES
+ Des environnements très libres.
+ Le choix des voitures.
+ Des autos endommageables.

PATAQUES
- Une simu peu convaincante
- Des menus très mal fichus.
- Un certain manque de finition.

EN RESUME
Malgré un concept énorme, *WR* déçoit au final un peu par son manque de réalisme. Plus réussi en arcade qu'en simulation, il n'en reste pas moins une expérience assez fun.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

14 / 20

■ **Localisation :** la traduction de certains termes des menus laisse à désirer. Ainsi, la fonction Replay a été traduite par... « Rejouer » ! Ne vous y trompez pas...



Raël fait des clones, Dr. Muto fait le clown. Ses consultations sont sérieusement déjantées !

DR. MUTO

DOMINIQUE MOLINARO



Les épreuves de tir sont fréquentes et fun.

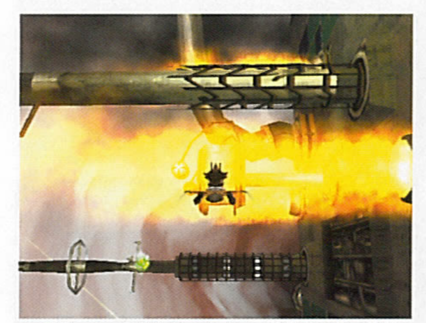
INFOS
GENRE : **PLATES-FORMES**
DEVELOPPEUR : **MIDWAY**
EDITEUR : **MIDWAY**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **MARS 2003**

Génie prolifique aux expérimentations douteuses, le Dr. Muto brille autant par son humanisme que par sa loufoquerie. Tentant de sauver sa planète natale d'une crise énergétique causée par la pollution de Burnitall Industries, Muto va malencontreusement l'éparpiller à travers la galaxie. Rescapé sur un îlot rocheux flottant à la dérive dans le vide sidéral, il lui faut retrouver les 17 composants du Genitor 9000 s'il veut réparer ce désordre. Explorant quatre mondes pollués à outrance, Muto devra parcourir d'innombrables plates-formes pour réussir sa quête absurde.

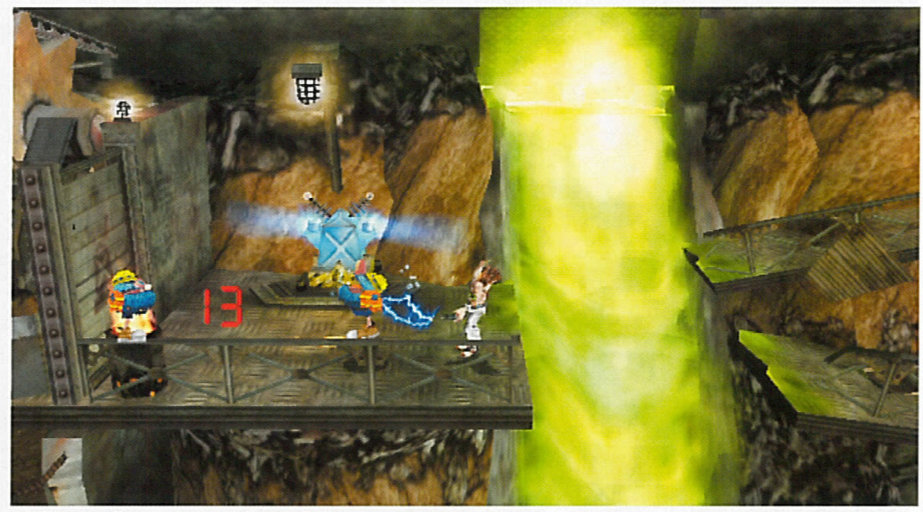
Suite à une longue cinématique du plus bel effet, une épreuve chronométrée vous impose immédiatement la recherche d'isotopes pour éviter l'explosion d'Al, l'ordinateur de Muto. Ces Isotopes (il y en a plus de 4 200 dans le jeu) permettent de débloquer les inventions. Et ce n'est pas ça qui manque ! En plus du Splizz Gun carbonisant les monstres biomécaniques, Muto peut compter sur moult bibelots, à condition d'en récolter les composants. Ainsi, s'il retrouve les sept éléments nécessaires à la fabrication de chacun d'entre eux, Muto pourra s'aider de six gadgets dont l'utilisation temporaire ne saurait amoindrir l'importance : sauter plus haut, devenir invisible, invulnérable, ou bien lancer des missiles dont vous vous ferez la joie épileptique d'être le pilote. Rien de très original, toutefois leur utilisation s'avère judicieusement pensée.

Le dada du Doc, c'est la mutagenèse. Au lieu de se servir de son Splizz Gun pour griller les créatures biologiques, Muto peut les électrocuter

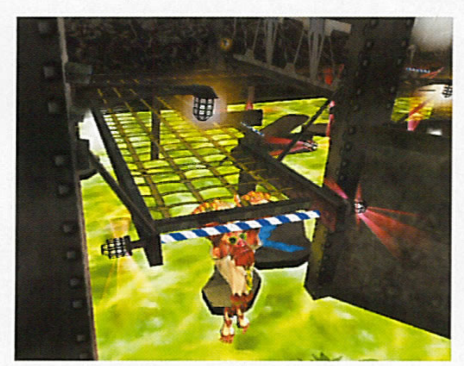
Muto essaye de se faire une place de cancre impertinent sur Xbox mais, n'osant faire un *coming out* radical, devrait échouer face à la venue prophétique de *Conker* sur Xbox un jour prochain. Patience...

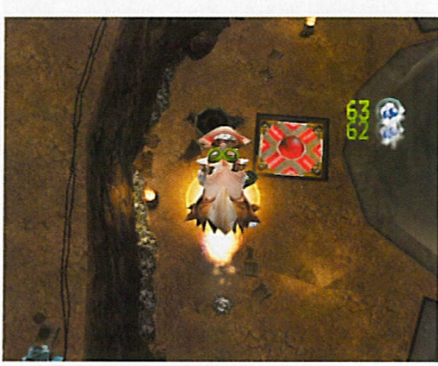

Même en vol Muto n'est pas à l'abri du péril.


Mangez du poisson, c'est bon !



Electrocuté, ce monstre esclave active les bornes bleues.


Doczilla muscle ses avant-bras.



Gadget de propulsion en pleine action.


Les toilettes personnelles du Dr. Muto. La classe !


Décos de camionneur pour un distingué professeur.

MUTO L'CRADO

Range ta chambre !

Dr. Muto n'a rien du scientifique de salon. Son langage et sa gestuelle sont tendancieux, sa chambre est ornée de posters de filles affriolantes, sous forme d'araignée il largue des crottes explosives, il fume, il électrocute des bestioles esclaves pour débloquer des bonus. Pire, les planètes sont peuplées de chiens dotés de volumineux bijoux de famille. Une touche d'impertinence malheureusement sous-exploitée. *Conker* peut garder sa couronne.

afin d'en récolter l'ADN. Accumulés en quantité suffisante, suivant certaines combinaisons, ces échantillons permettent de se transformer à loisir en gorille, souris, araignée, poisson ou ptérodactyle. Chaque forme pourra être améliorée : la souris devient un rat, le gorille un Mech Gorilla, etc.

L'innovation de *Muto* réside dans ces transformations. En plus de modifier l'angle de vue des environnements (La p'tite souris ne voit pas le monde comme le gros gorille. Forcément, elle est toute petite), ces transformations adaptent, mutatis mutandis, le personnage à son environnement. L'araignée peut grimper aux toiles (d'araignée) et parcourir les niveaux la tête en bas ou à la verticale (ça fil' le tournis), la souris se glisse dans le moindre trou, le gorille peut escalader et Muto est le seul à savoir user des gadgets. En bref, il faut arpenter les plates-formes sous une forme ou une autre, afin de parvenir à ses fins. Dans de telles circonstances le level design est crucial, et sur ce point *Dr. Muto* fait fort. Les niveaux sont tordus, les chemins multiples, et la progression n'est pas linéaire. Le gameplay s'axe beaucoup sur le vide, les gouffres, bref, les chutes fatales. Heureusement les points de sauvegarde sont légion, ce qui permet d'aborder la difficulté croissante du jeu avec sérénité. Bénéficiant d'un design séduisant, les graphismes souffrent de la sortie multiconsole du titre (la distance d'affichage n'est pas optimisée Xbox, de rares ralentissements se font ressentir) mais sont véritablement compensés par l'ingéniosité du level design et l'utilisation judicieuse des mutations. Un enthousiasme qu'il faut malheureusement tempérer par une piètre gestion des caméras, première source de chutes... Impertinent, mais un peu brouillon.


VERDICT

GRAPHISME
Malgré des objets qui surgissent du néant pour cause de pop-up, les graphismes séduisent par leur diversité et leur impertinence.

SON
De la techno frénétique rythme le jeu de ses variations mélodieuses et bruyantes. Le son est très bon, limite assourdissant.

JOUABILITE
Equilibrée et progressive, elle n'impose pas un doigté précis. Mais la gestion des caméras réclame de la persévérance.

DUREE DE VIE
L'essayer, c'est l'adopter pour un bon moment. Ce jeu promet de longues heures de rigolades en perspective.

EINSTEIN
+ Look et humour décalés.
+ Bonne gestion des mutations.
+ Level design tarabiscoté.

BONALDI
- Mauvaise gestion des caméras.
- Pas optimisé pour la Xbox.
- On meurt souvent.

EN RESUME
Grâce à son côté complètement décalé, *Dr. Muto* est un bon jeu de plates-formes sur Xbox qui saura séduire des joueurs plus âgés qu'à l'accoutumée.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

13 / 20

Mutation : *transformation brusque d'un type vivant se produisant durant un faible nombre de générations, ou même une seule.* Définition moderne introduite par M. De Vries dans Di Mutations theorie (1901).

↑ Le jeu comporte bon nombre de paniers.

↑ Les ralentis offrent des effets originaux.



Encore un jeu de basket sur Xbox ? Oui, mais celui-là jouit d'une excellente réputation...

NBA 2K3

THOMAS DIOUF

On ne pourra pas dire que la Xbox manque de jeux de basket ! Après les différents *NBA Live*, *Inside Drive* et autres *Street Hoops*, voilà que débarque *NBA 2K3*, un titre *made in* Sega qui trouve ses origines chez la regrettée Dreamcast. Avouons-le tout de suite : *NBA 2K3* est loin d'atteindre le même niveau d'excellence. Caméra mal gérée, commentaires répétitifs, gameplay assez lent, on aurait vite fait de mettre le soft de côté si le souvenir des épisodes précédents ne venait pas nous titiller. Car il faut s'adapter au gameplay de *NBA 2K3*. Le pressage compulsif de boutons ne mène nulle part, la moindre inattention en défense est sanctionnée. Bref, mieux vaut faire fonctionner un minimum ses petites cellules grises dans notre tête pour arriver péniblement à tirer son épingle du jeu. Et ce n'est qu'à partir de ce moment que l'expérience devient vraiment plaisante. En attaque, il est important de bien regarder où les coéquipiers se placent pour exécuter correctement une action.
Car *NBA 2K3* est un jeu réaliste. Pas de ceux qui fourmillent de détails graphiques ou d'une ambiance sonore terriblement prenante, non, plutôt de ceux qui vous obligent à lire le carnet de tactiques avant de jouer un match de play off sous peine de se voir infliger une sévère défaite. Dans ce domaine précis, *NBA 2K3* n'a pas d'égal. Mais Sega semble s'être tellement concentré sur le réalisme que le jeu regorge de défauts assez agaçants. Le mode Arcade ne présente aucun intérêt. Il est impossible de configurer la manette pour

INFOS

GENRE : **SPORT**

DEVELOPPEUR : **VISUAL CONCEPTS**

EDITEUR : **SEGA**

NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**

PRIX : **ENVIRON 60 €**

DISPONIBLE : **OUI**



■ **Allen Iverson :** c'est le joueur des 76ers qui a été choisi cette année comme effigie du jeu SegaSports. Cet arrière, déjà all-star et connu pour ses tatouages et son jeu hyper incisif, fait partie des joueurs les plus charismatiques de la ligue.

LES MODES DE JEU

Outre le classique mode Saison qui permet de disputer les 82 matchs d'une saison NBA, les développeurs ont eu la bonne idée d'inclure un mode Play off. Celui-ci permet d'accéder directement aux phases finales et de concourir ainsi directement au titre NBA. Un mode Tournoi permet également d'affronter ses équipes préférées. Enfin, le mode Rue voit s'affronter des amateurs sur un playground. Malheureusement, il est impossible de disputer un match sur un demi-terrain, comme c'est généralement le cas dans les parties à 2 ou 3 par équipe...



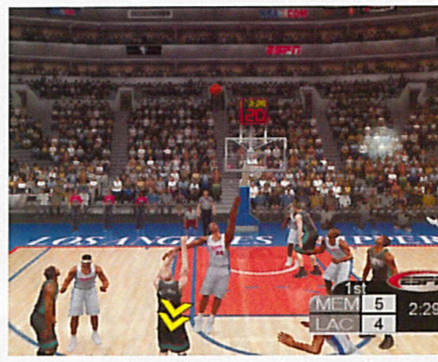




Le jeu sur playground permet une approche plus arcade.



Les caméras ne sont pas toujours très bien placées.



Un joueur démarqué aura plus de chances de marquer.



LE BUREAU DE L'ENTRAINEUR

Devenez Jerry Maguire !

NBA 2K3 propose un mode Gestion assez avancé. Pendant la saison régulière, en faisant un tour par le bureau de l'entraîneur, on peut réellement gérer son équipe. Outre les classiques options d'échange de joueurs, on peut également choisir le type de jeu pratiqué par l'équipe. Adapter un style plus ou moins défensif, ou encore étudier les nombreuses tactiques de l'équipe. De plus, il est possible de s'informer sur les actualités de la ligue, d'échanger des joueurs, de garder un œil sur son *rookie* (le débutant de l'équipe) ou encore de voir les votes des fans pour le prochain All-Star-Game.

les actions défensives. L'appel de tactiques, si simple dans *NBA Live 2003*, est ici rédhibitoire. C'est bien dommage, car la plus grande partie des joueurs passera à côté. De plus, il est tout bonnement impossible de s'entraîner seul (*argh !!!*), ou de disputer un match de rue en demi-terrain... Mais la palme de l'agacement revient au *cross over*. Ce dribble, qui permet de feinter le passage dans une direction pour finalement aller dans l'autre, semble choisi de façon aléatoire par le soft. En contre-attaque, seul devant un adversaire, on tente donc un de ces fameux *cross over* pour aller marquer tranquillement ses deux points. Mais la plupart du temps, le joueur exécute un mouvement contraire à la logique ! Il reste sur place, va en arrière, ou fonce se coller au défenseur... Rageant. *Idem* pour les passes, qui ne vont pas toujours au bon joueur. La gestion des contre-attaques est donc particulièrement bâclée. Techniquement, le soft est un brin décevant. La foule est certes très animée et détaillée, on peut voir les cameramen suivre l'action ou encore la mascotte de l'équipe près du panneau, mais les joueurs, eux, manquent de détails. Ils bougent tous de la même façon. Impossible dès lors de ressentir la puissance d'un Shaquille O'Neal ou d'admirer la grâce d'un Kobe Bryant. Certaines animations ne sont pas des plus réussies (les shoots, notamment), trop carrés et pas du tout réalistes. Bref, pour vraiment prendre du plaisir à *NBA 2K3*, il faut le connaître parfaitement. En connaître les qualités, les défauts, et les aberrations. Le soft semble donc réservé à ceux qui aiment jouer au basket de façon posée et tactique. Les autres s'épargneront une dépense, et retourneront sur *NBA Live 2003*.



VERDICT

GRAPHISME
La foule est détaillée et animée, mais les joueurs ne sont pas très ressemblants. Les animations ne sont pas non plus très réussies...

SON
Commentaires hyper répétitifs et ambiance sur le terrain assez ratée... Seule l'ambiance de la salle est correctement reproduite.

JOUABILITE
Il faut s'y faire ! Le gameplay est assez lent et il vaut mieux jouer de façon très posée. L'appel de tactiques aurait pu être plus facile.

DUREE DE VIE
Premier jeu de basket compatible avec le Xbox Live, il propose également plusieurs modes. Il a donc une durée de vie conséquente.



SWISSHHH !
+ Des tactiques offensives bien pensées.
+ Le support du Xbox Live.
+ L'IA en défense.

BRICK !
- Gameplay assez particulier.
- Joueurs pas très ressemblants.
- Gestion des contre-attaques.

EN RESUME
***NBA 2K3* n'est pas vraiment un jeu de basket grand public, mais plutôt une simulation très réaliste destinée aux accros de ce sport. Mais de nombreux défauts viennent gâcher le plaisir. Dommage.**

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

13 / 20

On nous aurait menti ? L'auteur de ces pages essaie de faire croire qu'il possède un don pour le basket. Mais il s'agit en fait d'un joueur médiocre, à l'adresse très approximative et à la détente sèche de 12 cm.

Capcom et SNK réunis une nouvelle fois pour le bonheur de tous !



Quand Capcom rencontre SNK, c'est la naissance d'un cross-over jouissif !

CAPCOM VS SNK 2 EO

KEEM

Ce titre est un peu le rêve devenu réalité pour tous les gamers férus de jeux de baston. Le scénario, quelconque, est juste un prétexte pour les 46 combattants du jeu, répartis équitablement entre les deux firmes. Première constatation pour un soft dit « *old school* » (2D et datant de 2001), la réalisation technique reste tout à fait honnête. Peu nombreux, les décors ont bénéficié d'un vrai travail de fond en incluant habilement des éléments 3D ainsi que d'agréables clins d'œil aux autres persos Capcom et SNK. A de rares exceptions près, les effets spéciaux sont abondants, plaisants et s'implémentent harmonieusement avec le reste des graphismes. Le côté sonore n'est pas en reste non plus. L'originalité des fonds musicaux et les bruitages de qualité collent parfaitement au contexte. A noter les speechs du commentateur qui donnent un cachet attachant à l'ensemble. Il est cependant regrettable d'avoir seulement utilisé la basse résolution pour représenter les protagonistes. Cela fait un peu tache au milieu du reste de la réalisation. Le relooking des combattants de SNK peut aussi être sujet à polémique. Le passage d'un univers à l'autre les a rendus quelque peu frustes, voire bâclés, mais ce n'est en fin de compte qu'une histoire de goût et d'habitude à prendre. De toute façon, le plus important reste le gameplay et, autant le dire de suite, ce n'est que du bonheur ! A tous points de vue, *CVS2* s'avère être le melting-pot des meilleures productions du genre. Donnant la possibilité d'aborder les



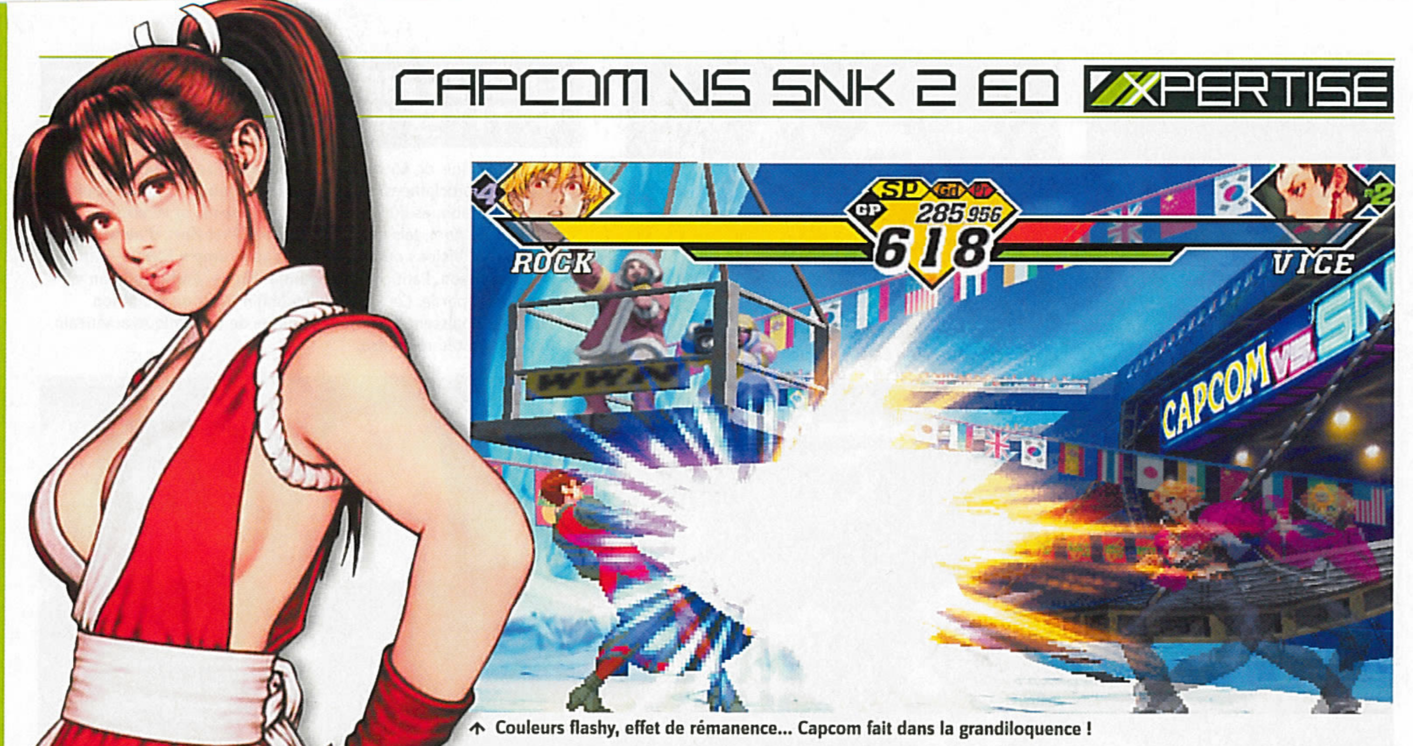
CVS2 introduit de nouveaux coups bien sympas pour d'anciens persos.

INFOS

GENRE : **BASTON**
DEVELOPPEUR : **CAPCOM**
EDITEUR : **CAPCOM**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **OUI**



Rolling Cancel : sur Dreamcast, en annulant une roulade par une attaque spéciale, on pouvait être invulnérable aux assauts ennemis. Sur Xbox, ce bug n'est plus et c'est tant mieux, ça cassait le jeu !



Couleurs flashy, effet de rémanence... Capcom fait dans la grandiloquence !



Batsu et Hinata viennent en aide à Kyosuke.



Rock Howard est l'un des persos les plus charismatiques.



Réfléchissez bien avant de choisir.



Fous de furies, optez pour le Groove N !

LET'S GROOVE !

Le choix des armes

Le fait de devoir sélectionner l'un des 6 Grooves est loin d'être anodin puisque cela change totalement la manière de jouer. La place manque pour énumérer toutes les caractéristiques de chacun, mais il est bon de savoir que les styles les plus mobiles restent le C et le N. Les tacticiens préféreront le P ou le K. Le Groove A offre la possibilité de créer plus aisément ses combos et enfin, le S est réservé à ceux qui privilégient le jeu en furie.

duels en un contre un ou en équipe, *CVS2* offre aussi le choix entre divers styles de jeu propres aux plus grands hits des 2 géants (*Street Fighter Alpha*, *The King of Fighters*, etc). Intitulé Groove, ce système est une excellente initiative de la part de Capcom et rallonge considérablement la durée de vie du soft. Chacun des Groove donnant une nouvelle approche de la rencontre, il est intéressant de tenter de tous les maîtriser, ce qui demandera énormément de temps. Maintenant, les habitués de SNK pourront encore pester contre le fait qu'ils soient lésés dans *CVS2*. Pourquoi ? A cause de la maniabilité, se rapprochant plus de l'esprit *Street Fighter* avec un panel de 6 boutons. Les joueurs de *KOF* et autres *Mark of the Wolves* risquent d'être légèrement désavantagés. Mais la prise en main est tellement instinctive que l'on s'y fait très rapidement, même pour un SNK-addict, sauf si l'on joue... avec des manettes Xbox ! Il est difficile de contrôler avec précision son perso tant la configuration des pads Xbox ne se prête pas à ce genre d'exercice. C'est là qu'intervient le mode EO. A l'instar de la version GameCube, il est possible de faciliter la jouabilité en ne jouant qu'avec les deux sticks analogiques, le gauche pour déplacer son combattant et le droit pour sortir les attaques spéciales. Accessoirement, deux autres touches peuvent aussi servir de poing et de pied. Vive l'interactivité ! Mis à part cette option ` pour manchots, l'éditeur a pensé à inclure la compatibilité avec le Xbox Live pour s'adonner aux joies du combat à distance. Excellent point ! Conclusion : mettez de l'argent de côté afin de vous offrir le kit online, *Capcom versus SNK 2* et... un stick arcade !



VERDICT

GRAPHISME
Les décors, mélanges de 2D et 3D, ont été soignés. Par contre, la représentation des persos en basse résolution est scandaleuse.

SON
La pêche des bruitages, l'originalité des musiques, les voix digitalisées... Tout est parfait. Mention spéciale pour les « chansons ».

JOUABILITE
Que ce soit avec la manette de base ou le Controler S, cela reste injouable. Pour un tel jeu, investissez dans un stick arcade.

DUREE DE VIE
Avec le nombre de persos ainsi que les différents Grooves à maîtriser, on n'est pas prêt de lâcher *CVS2*. Et le Versus est inusable.



CVS
- Le système de Grooves.
- L'énorme marge de progression.
- Un casting de rêve.



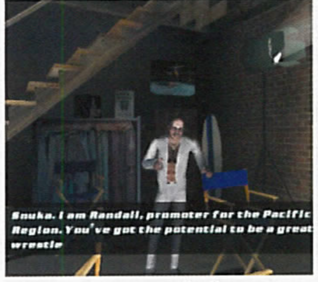
SOS
- L'inutilité de l'option EO.
- Les fans de SNK sont lésés.
- Les persos en basse résolution.

EN RESUME
***Capcom versus SNK 2* est tout simplement le meilleur jeu de combat 2D de la machine. Il serait dommage de s'en priver. Comme qui dirait : « *C'est vieux, mais c'est bon !* ».**

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

14 / 20

SNK versus Capcom ? Une version SNK de *Capcom versus SNK* devrait bientôt voir le jour. De quoi réjouir les *aficionados* de la firme qui se sentaient trop défavorisés dans *CVS*.



↑ Un promoteur grande classe...

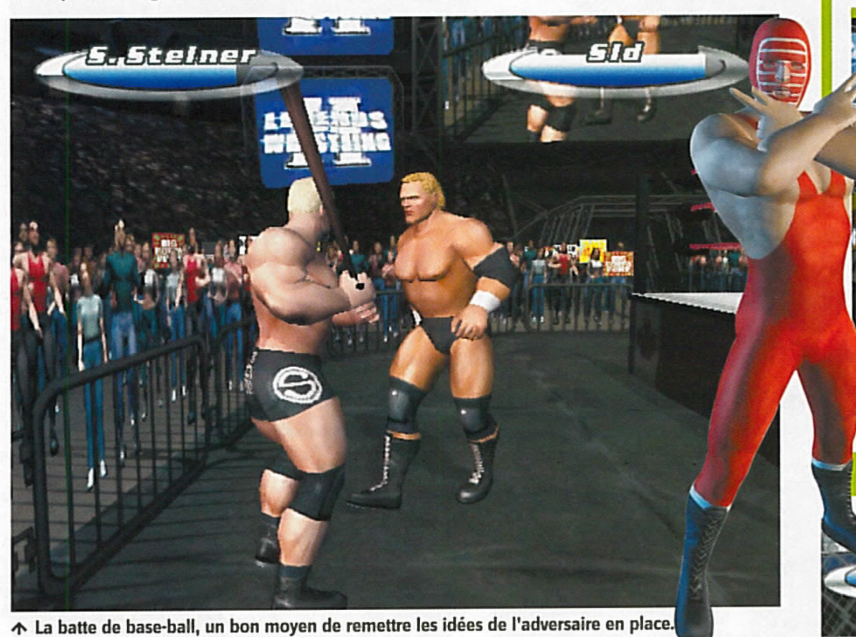


↑ Un classique du « catch à papa »...

BIZUTAGE POUR LES P'TITS NOUVEAUX »

Pas mois de 65 stars de légendes (plus ou moins autoproclamées) se donnent la réplique à coup de boules. Outre les habitués déjà présents dans *Legends of Wrestling* premier du nom, tels que Hulk Hogan et Bret Hart, d'autres comme Sid Vicious ou Scott « Big Poppa Pump » Steiner font leur apparition. Petit clin d'œil humoristique, Andy Kaufman est aussi de la partie. Ceux qui ont vu le film Man on the Moon ou qui connaissent la carrière atypique de ce comique américain apprécieront la référence.

» Scott Steiner, a perdu en souplesse ce qu'il a gagné en volume.



↑ La batte de base-ball, un bon moyen de remettre les idées de l'adversaire en place.



Les légendes seraient éternelles. Parfois, on aimerait que ce soit faux.

LEGENDS OF WRESTLING II

CYRIL BERREBI

INFOS
GENRE : **BASTON**
DEVELOPPEUR : **ACCLAIM**
EDITEUR : **ACCLAIM**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Non content d'avoir pollué nos consoles il y a quelques mois, les légendes du catch remontent péniblement sur le ring. A leur décharge, il est vrai qu'elles ne sont plus toutes jeunes ces légendes, souvent même plus de ce monde. Et quand on sait, que pour certaines, même à leur apogée, le coup le plus spectaculaire qu'elles pouvaient effectuer était un splash ou une simple descente de la jambe, on est en droit de se poser des questions quant à leur canonisation au rang de légendes... Quoi qu'il arrive, elles sont là, toutes en polygones et en pixel, prêtes à en découdre. Et pas forcément pour notre plus grand plaisir. Une fois encore, le jeu se traîne, les animations bien que meilleures que dans le volet précédent (*MOX 6*, 4/20) restent peu crédibles et la mise en scène bien amateur. Le rajout de nouveaux types de matchs (Echelles, Bataille Royale, Cage...) ne changent en aucun cas la donne. Le système de combat, simpliste sans pour autant être agréable, montre vite ses limites. Les collisions, tout ce qu'il y a d'approximatives, n'aident pas à améliorer la lisibilité de l'action. On ira de temps à autre chercher une chaise ou une batte de base-ball agrémentée de fils barbelés sous le ring histoire de faire monter un peu l'adrénaline dans le public. Mais celui-ci, face à la rigidité de l'ensemble reste toujours bien muet. Les chansons, très « rock année 80 » réussiront à peine à dynamiser les matchs. Un mode Carrière a été implémenté histoire de vous faire sentir un peu plus concerné par la progression de votre catcheur. Vous prenez alors en main votre poulain (susperstar ou création personnelle) et vous le faites combattre dans différents types de rencontre dans la fédération obscure que vous aurez choisi. Pas question de voir le logo WWE quelque part, la licence appartient exclusivement à THQ actuellement. Il faudra donc se contenter de rings de seconde zone voire de salles de sport communales. De quoi accueillir comme elle le mérite toute la clique de has been proposée.



↑ Sabu ne tente pas de fuir mais juste de sortir de la cage.

VERDICT

MANCHETTE	MANCHOT
+ Pas moins de 65 catcheurs. + Les modèles 3D presque réussis. + Andy Kaufman.	- Le système de combat. - La physique des corps et des objets. - Toute l'ambiance sonore.

EN RESUME

Cette suite d'un ratage légendaire fait à peine mieux. Il y a du progrès, c'est sûr. Mais quand on part de si bas...

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

7 / 20

A la chaîne : le second volet est à peine en vente qu'Acclaim annonce déjà le troisième volet. C'est que ça doit vendre aux US ce truc !

↑ Que dire à part « *Aïe, re-aïe et futur très gros aïe* » ?

↑ Les stratégies sont très variées et clairement expliquées.

↑ Admirez la qualité des textures et des reflets sur ce mastodonte...

↑ Au milieu de la bataille, une balle s'apprête à partir...



Sega lance sa saga *NFL* maison. Aura-t-elle une bonne réception ?

NFL 2K3

LAM HUA

↑ Un bon gros plaquage comme on les aime !

INFOS

- GENRE : **SPORT**
- DEVELOPPEUR : **VISUAL CONCEPT**
- EDITEUR : **SEGA**
- NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
- PRIX : **ENVIRON 60 €**
- DISPONIBLE : **OUI**

Wow... *Madden 2003* (Electronic Arts), *NFL Fever 2003* (Microsoft) et aujourd'hui, *NFL 2K3* (Sega) : trois simulations de football américain en trois mois, la vie est parfois trop belle. Car en plus de la quantité, la qualité semble être au rendez-vous... Fort de sa double licence officielle (NFL et ESPN, la fameuse chaîne sportive américaine précédemment sous contrat avec Konami), l'éditeur nippon nous sort en effet le grand jeu ! Depuis la version *2K2*, d'innombrables améliorations ont été apportées, particulièrement au niveau du réalisme. La réalisation tout d'abord. Si on pouvait reprocher à la série de Sega un certain manque de crédibilité dans les corpulences et les visages, on se retrouve aujourd'hui avec le top du top. Chaque joueur virtuel ressemble enfin à son modèle réel et bouge avec une fluidité et un naturel incroyables. Tout cela se retrouve parfaitement mis en valeur par des replays inégalés à ce jour (travelling horizontal, écran splitté).
Quel dommage que l'environnement (terrain, stade) ne suive pas vraiment...
En termes de richesse de jeu, le bond est également impressionnant, au moins du niveau de *Madden*. Le mode Roster vous permet ainsi de vous frotter au monde sans pitié du recrutement. Bien qu'un peu complexe au départ, ce mode vaut son pesant de cacahuètes. Si l'on ajoute à cela un Xbox Live parfaitement géré, *NFL 2K3* pourrait bien se retrouver en position de leader surprise du genre ! Bien sûr, il est un poil moins beau que *NFL Fever* et ne possède pas la base de données hallucinante et les modes de jeu de *Madden*, mais ses qualités propres sont énormes. La lutte se place désormais entre *NFL 2K3* et *NFL Fever 2K3* tant les 2 jeux semblent proches (style nerveux, support du Xbox Live). Le choix reste entier, mais une chose est sûre : vous ne serez pas déçus !



Analogique : la sélection dans les menus tactiques se fait au pad analogique. On peut ainsi doser sa vitesse pour aller d'un choix à l'autre. Oui, c'est totalement inutile.

↑ N'hésitez pas à frapper des filles si vous voulez survivre.



L'homme au chapeau est de retour, peu enclin à prendre sa retraite... car il est en pleine forme !

INDIANA JONES
ET LA TOMBE DE L'EMPEREUR

FRED



Après avoir signé l'incroyable *Buffy contre les Vampires*, The Collective s'est attaqué à un gros morceau, que dis-je, à un mythe ! Il fallait avoir un sacré aplomb pour reprendre une licence aussi prestigieuse, qui, dernièrement, capitalisait plus sur son aura que sur son réel potentiel. On se rappelle tous des jeux d'aventures géniaux des années 90 mais on préfère feindre l'amnésie concernant ses dernières péripéties sur PC (*Indiana Jones et la Machine Infernale*). The Collective a renversé la tendance et s'est fendu d'un très classique mais somme toute très agréable jeu d'action, avec de vrais morceaux d'Indiana dedans. Ceux qui ont déjà joué à *Buffy* ne seront pas surpris graphiquement : le Slayer Engine, moteur 3D maison, reprend du service. Il n'y a donc pas grand-chose à déplorer côté animation, Indy se bouge aussi bien qu'une pom-pom girl un soir de Superbowl. Parfois un peu trop même : saisissez une arme longue genre pelle ou lance et vous le verrez réaliser quelques combos déjà aperçus à Sunnydale... On peut par contre s'indigner du relatif manque de finesse des textures et de la modélisation des décors. C'est un cran en dessous de la réalisation précédente du studio, un handicap certainement lié à la sortie multiconsoles du jeu... Comme d'habitude, le nivellement technologique s'effectue par le bas, dommage !
La prise en main d'*Indy* ne pose pas de réel problème : deux boutons pour les gnons, un pour le saut et le dernier »



INFOS

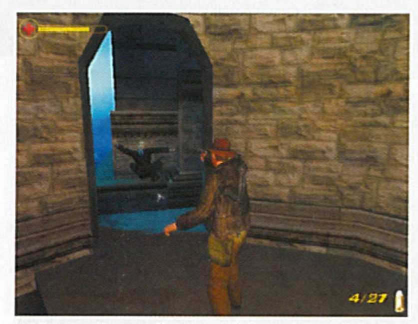
GENRE : **ACTION / AVENTURE**
DEVELOPPEUR : **THE COLLECTIVE**
EDITEUR : **LUCASARTS**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **MARS**

Premier trésor : au tout début du jeu, vous passerez à côté d'une cascade... Et derrière, se cache le premier artefact ! Mais ça sera beaucoup plus dur pour trouver les autres...





Ces bestioles réagissent au son : soyez discret !



Les nazis ne volent pas : la preuve par l'image.



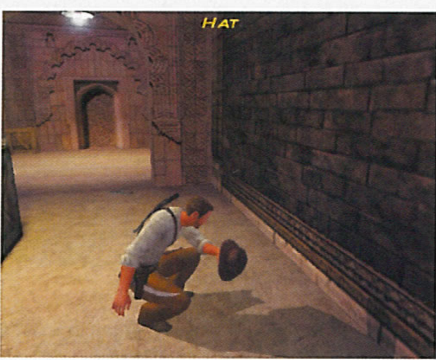
Un coup de shotgun à bout portant, ça fait mal...



Les adversaires peuvent vous saisir au colback et vous projeter dans le vide !



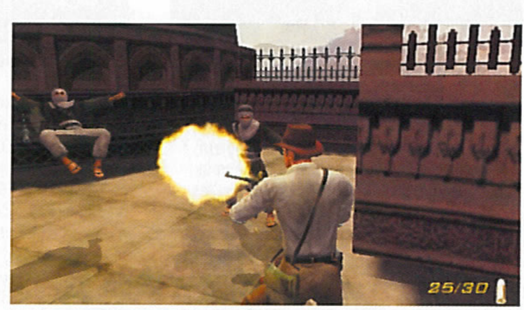
Le système de fontaines est identique à celui de *Buffy*.



N'oubliez pas de ramasser votre chapeau, classe oblige...

« Indy enchaîne coups de poings et coups de coudes, se débat comme un beau diable et projette les affreux. »

pour utiliser une arme, ce n'est pas insurmontable. Par contre, l'accès à l'inventaire s'effectue uniquement en appuyant sur la croix : impossible de mettre le jeu en pause et de trifouiller dans ses poches lorsqu'un danger menace ! En plus des sauts traditionnels, assez longs et précis, Indy peut utiliser son fouet pour se suspendre et se balancer. Gérer la combinaison saut/coup de fouet devient vital, mais nous y reviendrons plus tard... Vous pouvez aussi utiliser le fouet lors des combats. Très utile pour tenir les ennemis à distance, il permet également de les désarmer : génial lorsque l'on est à court de munitions. Questions dégâts, par contre, c'est dérisoire ! Les bastons s'avèrent très dynamiques, que cela soit à mains nues ou équipé d'une arme blanche. Indy enchaîne coups de poings et coups de coudes, se débat comme un beau diable et projette les affreux à plusieurs mètres, balance de grands coups de pieds dans les parties sensibles, met des coups de boules... De la bonne baston bien sale, qui fleure bon le nez cassé, le déshonneur et les coups bas : macho, quoi ! Equipé d'une épée, Indy croise le fer avec conviction : parades, contres, bottes, les bretteurs adverses ne vous épargnent pas, dans un style très cinématographique très en accord avec les films... Et le sang se glace lorsque »



Les munitions sont faciles à trouver. Abusez des armes à feu !



Une énigme simple à résoudre si l'on change l'angle de vue...



L'ARMOIRE AUX TRESORS

Y'a même pas de cadenas

Indiana Jones est avant tout un chercheur de trésors ! Pensez à ouvrir l'œil lorsque vous êtes en vadrouille car chaque épisode dissimule trois artefacts. Ils sont sournoisement planqués la plupart du temps : caisses anodines, passages dérobés... Lorsque vous chargez une partie, vous aurez accès à l'armoire : si vous vous en sentez le courage, repartez dans les niveaux pour compléter votre collection !

43 000 dollars : c'est la somme atteinte, lors d'une vente aux enchères, pour le fouet utilisé dans les films ! Si vous désirez vous confectionner le même, sachez qu'il est tressé en cuir de kangourou...

QUELLE PLAIE, CES BOSS !

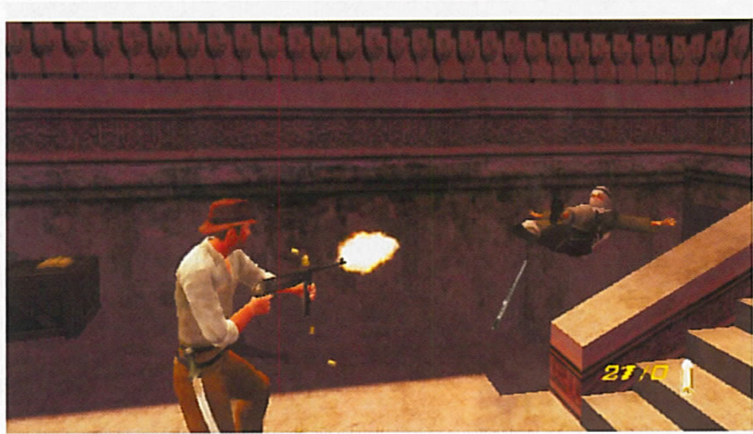
Une demi-douzaine de boss vous attendent tout au long de votre mission. Poulpe géant, golem, char d'assaut, démons divers... Le bestiaire est conséquent. Tous ou presque ont le même point commun : ils sont invulnérables aux attaques ordinaires. Cherchez une planque et observez les alentours : la plupart du temps, vous trouverez un mécanisme qui permet de les blesser. En général, ils ne sont pas trop durs à avoir si l'on a un peu de méthode !







Un zombie millénaire. Et il n'est pas content qu'on le réveille !



La mitraillette, l'outil idéal contre les crétins armés d'épées.



Shootez les avions avant qu'ils ne démolissent votre téléphérique.



Cette phase souffre de ralentissements.



Que serait une aventure d'Indy sans pièges ?

l'épée casse, brisée par les assauts impitoyables de votre assaillant ! Les ennemis, stéréotypés, possèdent chacun leur style de combat. Entre les nazis nerveux de la gâchette, les karatékas asiatiques et les morts-vivants increvables, il faut rapidement trouver la bonne approche pour s'en débarrasser en un minimum de temps. A noter l'excellente IA des ennemis, qui grimpent aux échelles, sautent, ouvrent les portes et se ruent sur la moindre arme traînant par terre ! Heureusement, le Docteur Jones possède suffisamment de ressources pour surpasser ses opposants... C'est certainement ce grand spectacle permanent qui donne son charme à cet *Indy*. On frôle la mort en permanence, de manière certes très hollywoodienne : éboulements de rochers, pièges pervers, attaques de requins, effondrements d'édifices... Sang-froid indispensable ! Des nerfs d'acier et une patience angélique sont également recommandés, vu la difficulté des phases de plates-formes. A la différence de *Buffy*, *Indy* se compose à 75 % d'exploration... et la route est longue avant le générique. Certains niveaux sont longs, très longs, et surtout ne comportent aucun point de sauvegarde, ces dernières s'effectuant automatiquement entre chaque niveau. Il y en a une grosse cinquantaine, répartis en 10 épisodes : du travail en perspective ! Surtout que certains enchaînements de sauts s'avèrent impitoyables, d'une difficulté vraiment déroutante... Sachez que pour abattre votre Némésis, l'archéologue nazi Von Beck, vous devrez enchaîner plus d'une trentaine de sauts parfaits en temps limité, ce qui fait tout de même un peu beaucoup. Le level design, plutôt satisfaisant, est hélas entaché par une myriade de passages vicieux sortis tout droit d'un cauchemar de *Lara Croft*. Voilà un jeu fourbe : au début facile et réjouissant, il se corse sacrément par la suite. Les fans hardcore de *Lara* apprécieront, mais les joueurs intermédiaires feront la grimace... *Indiana Jones et la Tombe de l'Empereur*, au final, est un jeu largement au-dessus de la moyenne, mais qui aurait pu être encore meilleur s'il n'avait pas donné dans la facilité technique et la durée de vie artificielle. Reste un héros toujours aussi charismatique, une bande-son d'exception et une prise en main sans défaut...

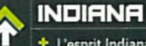
VERDICT

GRAPHISME
Propres mais manquant légèrement d'originalité. Très bonne animation des personnages et des créatures. Quelques ralentissements.

SON
Effets sonores conventionnels. Excellente bande-son dans la lignée des films et un peu d'humour dans les dialogues.

JOUABILITE
Il faut aimer les *Tomb Raider*... Heureusement, les commandes sont simples et *Indy* se déplace avec précision.

DUREE DE VIE
Le plus dur est de ne pas baisser les bras... Les phases de plates-formes sont crispantes sur la fin, mais le challenge le vaut bien.



INDIANA
+ L'esprit Indiana souffle sur ce jeu.
+ Bande-son fabuleuse !
+ On en a pour son argent !

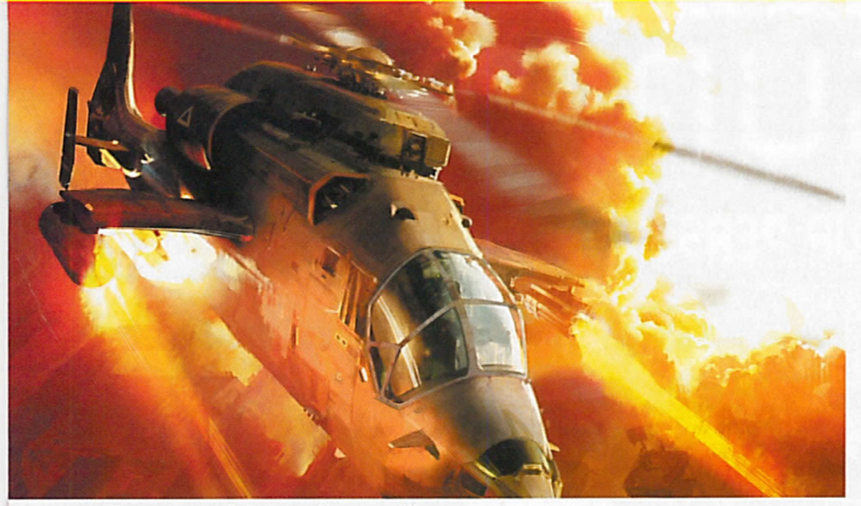
LARA
- Level design parfois pénible.
- Adversaires peu variés.
- Difficile et classique dans l'ensemble.

EN RESUME
Pièges diaboliques, bastons épiques, pléthore de niveaux, le cahier des charges de l'action/aventure est rempli. Très bon pour ceux qui aiment le style, agaçant pour les autres. *Indy* aurait dû mieux faire !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

14 / 20

La voix de son maître. C'est le doubleur officiel français d'Harrison Ford qui assurera le doublage d'Indy dans le jeu. Tout sera intégralement traduit en français et sous-titré.



↑ Dommage que le jeu ne soit pas aussi beau...



↑ La poursuite de l'hydroglisseur n'est pas une partie de plaisir !



Supercopter vous fait verser une larme ? Ce titre peut vous plaire.

FIREBLADE

FLORIAN VIEL

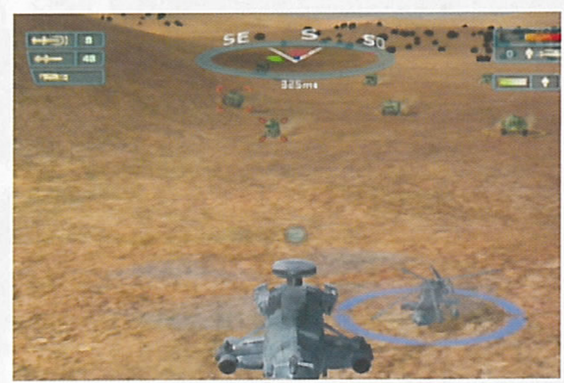
INFOS
GENRE : **ACTION**
DEVELOPPEUR : **KUJU**
EDITEUR : **MIDWAY**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **OUI**

La ludothèque de la Xbox se fait de plus en plus complète. Délaissés depuis que Electronic Arts n'alimente plus le marché console avec sa série de *Strike* (*Desert*, *Jungle*, *Urban*, *Nuclear* et *Soviet*, rien de moins !), les amateurs de jeux d'hélicos vont de nouveau pouvoir se laisser bercer par le doux bruit du rotor grâce à Midway. En vérité, dans *FireBlade*, pas question de sommeiller : résolument orienté action, ce titre vous jette seul face à une armada de terroristes fort bien armés. Et pour mettre à bas ces rebelles belliqueux, on ne s'embarrasse pas de détails. Adieu réalisme, lois de la physique, simulation... Bienvenue dans un monde où l'on peut sniper une unité d'infanterie à un kilomètre de distance d'une main, tout en faisant progresser son engin de l'autre. Et l'ensemble en dépit d'une maniabilité plus que moyenne. La gestion des analogiques n'est pas des plus convaincantes : le gauche vous permet d'avancer, reculer et vous orienter. Avec celui de droite, vous vous déplacez latéralement et modifiez votre altitude. Vous disposez également de trois armes différentes, vous pouvez accélérer brusquement, sniper et vous camoufler, chacune de ces actions utilisant un bouton ! Reste que par défaut, les contrôles sont loin d'être bien calibrés et augmentent la difficulté de certaines des 20 missions proposées, dont plusieurs étaient pourtant suffisamment corsés ! Ça cartonne dans tous les sens, l'ennemi est partout, la température monte. Bref, *FireBlade* offre une sacrée dose d'adrénaline. Néanmoins, certains passages, comme les niveaux nécessitant l'emploi du camouflage, se révèlent rébarbatifs. De plus, la réalisation est indigne de la machine : décors vides, textures pauvres, animations minimalistes, tout cela sent très fort la conversion bête et méchante du jeu PS2. Sans parler du caractère hautement répétitif de l'action. Les parties se résument à tirer dans tous les sens, chercher des munitions et parfois, protéger quelques unités. Trop léger.

ENGAGEZ-VOUS ! »

Comble du bon goût, une vidéo mettant en scène les plus beaux hélicoptères de combat de l'armée américaine, en action évidemment, vous est offerte en guise de supplément. De l'art de mal utiliser le support DVD.





↑ Vous devez parfois protéger, ou évacuer des unités alliées.



↑ Descendez vos ennemis à grande distance grâce au mode Sniper.



VERDICT

↑ TIGRE	↓ ALOUETTE
+ Coups de stress garantis.	- Ce n'est pas beau.
+ Nombreuses missions.	- Maniabilité moyenne.
+ enfin de l'hélico.	- crispant et répétitif

EN RESUME

Tour à tour très ennuyeux puis incroyablement stressant, *FireBlade* est un jeu inégal. Sans grand intérêt, surtout face à des titres comme *Battle Engine Aquila*.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

8 / 20

Japoniaiserie ? FireBlade est le premier jeu d'hélico à sortir en Europe, mais pas le pionnier du genre sur Xbox. Petit Copter, adaptation du titre PC R/C Helicopter, simulation de modèles téléguidés, est dispo au Japon depuis avril 2002.

Consolez-vous, les anciens numéros sont disponibles !



Sur le DVD du n°8
5 DÉMOS JOUABLES

- Colin McRae Rally 3
- Hitman 2
- Aggressive Inline
- Chase
- Rally Fusion



Sur le DVD du n°11
6 DÉMOS JOUABLES

- Blink
- Tiger Woods 2003
- Battle Engine Aquila
- ATV 2
- Ghost Recon
- Quantum Redshift



Sur le DVD du n°9
5 DÉMOS JOUABLES

- Splinter Cell
- Chase
- Deathrow
- Sega GT 2002
- Madden NFL 2003



Sur le DVD du n°12
13 DÉMOS JOUABLES

- Toejam & Earl III : Mission to Earth
- NBA Inside Drive 2003
- Reign of Fire
- Fireblade
- Matt Hoffman 2
- Splashdown
- TW Snowboarding

+ LES 6 MEILLEURES DÉMOS 2002



Sur le DVD du n°10
7 DÉMOS JOUABLES

- Rocky
- Phantom Crash
- Micro Machines
- Loons : Fight for Fame
- Tennis Masters
- Ty le Tigre de Tasmanie
- Furious Karting

COMMANDEZ VOS NUMÉROS DÈS MAINTENANT*

**Quantité limitée !*

Pour toute demande relative à votre commande :

Service anciens numéros Xbox Magazine
26, boulevard Paul Vaillant Couturier
94851 Ivry sur Seine cedex

Tél : 01 49 60 10 13
Fax : 01 49 60 10 55
E-mail : futurenet@abocom.fr

BULLETIN DE COMMANDE XBOX MAGAZINE

❑ Oui, je commande les anciens numéros du Magazine Officiel Xbox au prix unitaire de 8,99 € + 1,00 € de frais de port par commande (cochez la ou les cases de votre choix):

❑ n°8 ❑ n°9 ❑ n°10
❑ n°11 ❑ n°12

soit, ... numéro(s) x 9 € = ... €
Frais de port par commande = ... 1,00 €

TOTAL = ... €

Je règle ma commande (frais de port inclus) par :
❑ chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat à l'ordre de FUTURE France
❑ carte bancaire N° : . . . . / . . . . / . . . . / . . . . / Date de validité : . . / . .
Société : ....
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
E-mail : ....
Date : .... Signature :

Votre commande vous parviendra sous 3 à 4 semaines après réception de votre règlement
A retourner accompagné de votre règlement à : Service anciens numéros Xbox Magazine
26, boulevard Paul Vaillant Couturier - 94851 Ivry sur Seine cedex
Offre valable dans la limite des stocks disponibles

XHAUSTIF

Au cas où vous auriez manqué un numéro (c'est mal !), voici un récapitulatif des tests déjà effectués.

XPLOSIF

Tout simplement incontournables, pour peu que vous aimiez le genre. Des titres tellement bons dans leurs catégories respectives qu'ils peuvent même vous décider à vous attaquer à un style auquel vous n'avez pas l'habitude de jouer.


AMPED
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°2 / VERDICT : 16/20


BUFFY
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 17/20


COMMANDOS 2
GENRE : stratégie
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20


CONFLICT DESERT STORM
GENRE : action/stratégie
DEMO JOUABLE : n°6 / VERDICT : 16/20


DEAD OR ALIVE 3
GENRE : baston / DEMO JOUABLE : n°3
VERDICT : 16/20

JEU	GENRE	DEMO JOUABLE	NOTE
007 : ESPION POUR CIBLE	action	non	14/20
4X4 EVO 2	course	non	10/20
AGGRESSIVE INLINE	sport	n°8	13/20
ALL STAR BASEBALL 2003	sport	non	11/20
BATMAN VENGEANCE	action	non	11/20
BATTLE ENGINE AQUILA	action	n°7 et 11	13/20
BIG MUTHA TRUCKERS	action	non	13/20

JEU	GENRE	DEMO JOUABLE	NOTE
CRASH BANDICOOT	action	n°5	13/20
CRAZY TAXI 3	action	n°7	11/20
DARK ANGEL	action/aventure	non	8/20
DARK SUMMIT	action	n°5	12/20
DAVID BECKHAM SOCCER	sport	non	11/20
DEADLY SKIES	action	n°4	14/20
DEATHROW	sport	n°9	8/20


DEAD TO RIGHTS
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20


ENCLAVE
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : n°6 / VERDICT : 16/20


FIFA 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20


HALO
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°4 / VERDICT : 19/20


HUNTER : THE RECKONING
GENRE : action / DEMO JOUABLE : n°7
VERDICT : 16/20


JET SET RADIO FUTURE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°5 / VERDICT : 16/20


MAX PAYNE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°5 / VERDICT : 16/20


MECHASSAULT
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20


MEDAL OF HONOR
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20


METAL GEAR SOLID 2
GENRE : action/stratégie
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 17/20

JEU	GENRE	DEMO JOUABLE	NOTE
BLADE 2	action	non	8/20
BLINX	action/réflexion	n°11	15/20
BLOODRAYNE	action/aventure	non	11/20
BLOOD OMEN 2	action/aventure	non	14/20
BLOODWAKE	action	n°2	11/20
BMX XXX	sport	non	11/20
BURNOUT	course	non	12/20
CHASE	action	n°8 et 9	8/20
COLIN MCRAE 3	course	n°8	14/20
COUPE DU MONDE	sport	non	15/20
CRASH	action	n°4	12/20

JEU	GENRE	DEMO JOUABLE	NOTE
DYNASTY WARRIORS 3	action	non	13/20
EGGO MANIA	réflexion	non	8/20
ESPN SNOWBOARDING 2	sport	non	10/20
F1 2002	course	n°4	14/20
FURIOUS KARTING	course	n°10	10/20
FUZION FRENZY	action	n°1	8/20
GAUNTLET DARK LEGACY	action	non	8/20
GENMA ONIMUSHA	action/aventure	non	15/20
GHOST RECON	action/stratégie	n°11	15/20
GUN METAL	action	n°6	14/20
GUN VALKYRIE	action	n°3	13/20


MORROWIND
GENRE : RPG
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 17/20


MOTO GP
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°4 / VERDICT : 17/20


NBA LIVE 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20


NFL FEVER 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20


007 : OPERATION NIGHTFIRE
GENRE : action / DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 16/20

MGS 2 et *Racing Evoluzione* : deux entrées de titres Elite le même mois ! Champagne !


PROJECT GOTHAM
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°1 / VERDICT : 16/20



RACING EVOLUZIONE
GENRE : course
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 17/20


RALLISPORT CHALLENGE
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°4 / VERDICT : 16/20



SPLINTER CELL
GENRE : stratégie
DEMO JOUABLE : n°9 / VERDICT : 18/20


SSX TRICKY
GENRE : course
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20


TIGER WOODS 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°11 / VERDICT : 17/20


TIMESPLITTERS 2
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20



TUROK
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 17/20


TRANSWORLD SNOWBOARDING
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 17/20


UNREAL TOURNAMENT CHAMPIONSHIP
GENRE : action /DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 16/20

JEU	GENRE	DEMO JOUABLE	NOTE
HARRY POTTER 2	action/aventure	non	15/20
HITMAN 2	action/aventure	n°8	14/20
ISS 2	sport	non	8/20
JEDI OUTCAST	action/aventure	non	13/20
KAT LA ROUGE	action	non	10/20
KELLY SLATER PRO SURFER	sport	non	15/20
KO KINGS 2002	sport	non	15/20
L'ENTRAINEUR 2001/2002	stratégie	non	15/20
LARGO WINCH	aventure	non	10/20
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX	action/aventure	non	13/20
LOONS	action	n°10	10/20
MAD DASH RACING	course	n°1	9/20
MADDEN 2003	sport	n°9	13/20
MARVEL VS CAPCOM 2	baston	non	13/20
MATT HOFFMAN BMX 2	sport	n°12	13/20
MICRO MACHINES	course	n°10	11/20
MIKE TYSON BOXING	sport	non	8/20
MONOPOLY PARTY	jeu de société	non	7/20
MYST III EXILE	aventure	non	14/20
NBA INSIDE DRIVE	sport	n°12	8/20
NBA LIVE 2002	sport	non	14/20
NEED FOR SPEED 2	course	non	13/20
NHL 2002	sport	non	14/20
NHL 2003	sport	non	13/20
NHL HITZ 2002	sport	n°1	15/20
NHL HITZ 2003	sport	non	13/20
NIGHTCASTER	action/aventure	non	11/20
OBI-WAN : STAR WARS	action/aventure	non	12/20
ODDWORLD	aventure	n°3	15/20
OUTLAW GOLF	sport	non	12/20
PHANTOM CRASH	action	non	14/20
PRISONER OF WAR	action/aventure	non	12/20
QUANTUM REDSHIFT	course	n°11	15/20
RALLY FUSION	course	non	13/20

JEU	GENRE	DEMO JOUABLE	NOTE
RED CARD SOCCER	sport	non	10/20
REIGN OF FIRE	action	n°12	7/20
ROBOTECH BATTLECRY	action	non	14/20
ROCKY	sport	n°10	15/20
ROGER LEMERRE 2003	strategie	non	13/20
SEGA GT 2002	course	n°9	13/20
SERIOUS SAM	action	non	14/20
SHADOW OF MEMORIES	aventure	non	13/20
SILENT HILL 2	action/aventure	non	15/20
SLAM TENNIS	sport	non	12/20
SOCCER SLAM	sport	non	15/20
SPIDER-MAN	action	n°6	13/20
SPLASHDOWN	course	n°12	13/20
SPY HUNTER	action	non	7/20
SW JEDI STARFIGHTER	action	n°7	11/20
STREETHOOPS	sport	n°6	13/20
SUPERMAN	action	non	10/20
TAZ WANTED	action	n°7	10/20
TENNIS MASTERS SERIES 2003	sport	n°10	13/20
TERMINATOR	action	non	7/20
TEST DRIVE OVERDRIVE	course	non	9/20
TETRIS WORLD	réflexion	non	7/20
THE THING	action/aventure	non	12/20
TONY HAWK 3	sport	non	15/20
TONY HAWK 4	sport	non	14/20
TOTAL IMMERSION RACING	course	non	11/20
TOUR DE FRANCE	sport	non	9/20
TRANSWORLD SURF	sport	non	12/20
TY LE TIGRE DE TASMANIE	action	n°10	13/20
UFC TAPOUT	baston	non	12/20
WHAKED!	action	non	8/20
WRECKLESS	action	n°2	15/20
WWE RAW	baston	non	11/20
X-MEN NEXT DIMENSION	baston	non	6/20

XECRABLE ›

Les titres à éviter absolument.
Ne vous laissez pas séduire par une jolie boîte…

JEU	GENRE	DEMO JOUABLE	NOTE
ARTIC THUNDER	action	non	6/20
AZURIK	action/aventure	non	4/20
BRUCE LEE	action	non	4/20
CEL DAMAGE	action	n°3	6/20
CIRCUS MAXIMUS	course	n°6	6/20
DAVE MIRRA 2	sport	n°2	4/20
ESPN WINTER SPORTS	sport	non	5/20
FILA TENNIS	sport	non	5/20
FOURMIZ	course	non	5/20
LEGENDS OF WRESTLING	baston	non	4/20
MX SUPERFLY	course	non	4/20
MX 2002	course	non	4/20
NEW LEGENDS	action/aventure	non	5/20
NICKELODEON	action	non	5/20
SHREK	action	non	4/20
THE SIMPSONS	action	non	5/20
WTA TENNIS	sport	non	4/20

Pas mieux : pour la deuxième année consécutive, *MX* se retrouve dans la catégorie Xécrable.

REDACTEUR : JEAN-FRANCOIS MARIOTTI

EDITEUR : **STUDIO CANAL** - SON : **VO/VF DD 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **20 € ENVIRON**

GHOST WORLD

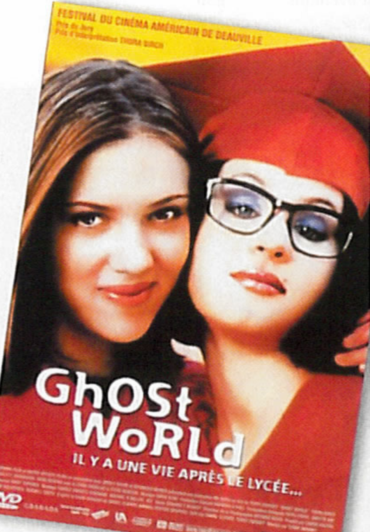
Les fantômes de l'adolescence

Après le lycée, Enid et Rebecca, deux ados cyniques et désabusées, décident d'arrêter les études pour prendre un appartement. Seymour, un quadragénaire dépressif, contrariera ces plans bien malgré lui.

LE FILM. « *Il y a une vie après le lycée.* » Sur cette accroche douteuse, le distributeur français a sans doute essayé de racoler les spectateurs de *American Pie*. Problème ! *Ghost World* est tout le contraire : une vision sordide de l'adolescence, doublée d'une perspective amère sur les USA. Ironie et poésie urbaine y font bon ménage, grâce aux deux excellentes comédiennes, à l'inénarrable Steve Buscemi et à une musique qui résonnera longtemps dans vos têtes. Inspiré par un *comics* qui a fait grand bruit à sa sortie, *Ghost World* se range parmi les meilleurs films récents sur l'adolescence, avec *American Beauty* et Donnie Darko. A voir absolument pour se guérir de bien des niaiseries !

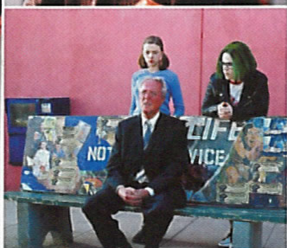
LES DVD. L'image, fort correcte, souffre un peu d'un grain prononcé, mais demeure en cela fidèle à la version cinéma. Le son, annoncé en 5.1, n'en fait évidemment pas des tonnes, conservant ses effets surround à la musique. On préférera sans l'ombre d'un doute la VO à une VF totalement à côté de la plaque... Quant aux bonus, ils font la part belle au *comics* et à son auteur, même s'il comprennent également une interview du réalisateur assez intéressante.

SITE
origin.mgm.com/ghostworld/









Quizz : Thora Birch, Enid dans *Ghost World*, jouait déjà la fille de Kevin Spacey dans *American Beauty*. Bon, elle jouait aussi dans *Dungeons & Dragons*, mais... Chut !



EDITEUR : **FPE** - SON : **VO/VF DD 2.0** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **50 € ENVIRON LE COFFRET**

ALLY MCBEAL - SAISON 5

Les fins de série sont difficiles

LA SERIE. *Ally McBeal* compte certainement parmi les meilleures séries produites ces dernières années. Il était temps qu'on en parle ici, non ? Ce véritable phénomène de société tient sa réussite d'une conjugaison parfaite de tendresse glamour et d'humour déjanté, jamais très loin de *Tex Avery*. Bref, quasiment toutes les saisons sont indispensables... y compris si vous êtes un garçon, mais en cachette, comme un plaisir coupable !
Malheureusement, cette cinquième et dernière saison, elle, ressemble à s'y méprendre à un suicide artistique. On se retrouve ainsi avec un *show* fleur bleue tendance gnangnan, qui voit évoluer des personnages de plus en plus antipathiques. Les *cameos* de Bon Jovi et de Matthew Perry ne sauvent en rien le destin tragique d'Ally, victime d'un producteur-scénariste essoufflé. Sans doute parce que David E. Kelley, qui depuis les premiers jours écrit l'immense majorité des épisodes, ne manque pas de tomber dans tous les poncifs qu'il avait su éviter par le passé. Ally mérite mieux : qu'on revisionne à l'envie tous ses vieux épisodes, par exemple !

LES DVD. Encore deux coffrets coûteux pour une série FPE... Malheureusement, la qualité ne suit pas, contrairement à *Buffy* ou *X-Files*. La compatibilité 16/9 n'y apporte pas grand-chose : l'image demeure bruitée au possible, et vraiment désagréable. Quant au son, il s'en tient à un DD 2.0 minimaliste. Pour couronner le tout, c'est le néant du côté des bonus. Franchement, la pauvre petite Ally méritait-elle un pareil destin ?

SITE
http://membres.lycos.fr/allymb/



EDITEUR : **BUENA VISTA** - SON : **VF/VO DD 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **26 € ENVIRON**

LE REGNE DU FEU

Chaud devant !

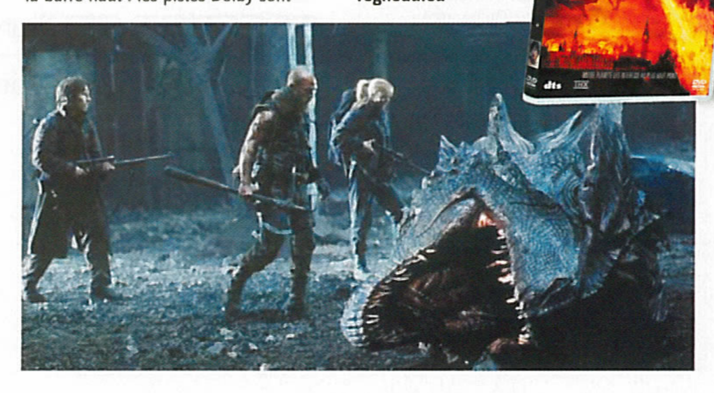
De nos jours, les dragons, longtemps endormis, sillonnent à nouveau les cieux, au risque d'effacer toute trace de civilisation humaine. En Grande-Bretagne, quelques survivants reclus dans une forteresse sont bientôt rejoints pas d'anciens militaires américains.

LE FILM. Quel drôle de jeu que ce *Règne du Feu* sur Xbox. Adaptation d'un film que nous n'avons pas vu, il bénéficie du charme propre aux petites productions. Mais est-ce assez pour justifier un level design très moyen, un scénario lilliputien et des cinématiques fort mal fichus. Ah ! Il faut voir la pauvre modélisation de Matthew McConaughey et de Christian Bale ! Pardon ? Comment ? C'est le film et pas le jeu ? Ah oui, on se disait aussi, le gameplay n'était pas bien terrible. Mais alors, pour Matt et Chris, c'est bien eux ? *Oups...*

LE DVD. Beaucoup de bruit pour une si petite série B, pas antipathique mais certainement pas à la hauteur du tapage médiatique dont elle a bénéficié. En l'état, ce qui représente l'équivalent d'un petit téléfilm bénéficie d'une édition DVD de premier ordre, avec une image de qualité, très respectueuse du matériau d'origine. En fait, c'est surtout au niveau du son que cette édition met la barre haut : les pistes Dolby sont déjà de grande qualité, avec une utilisation des basses impressionnante. Et la VF DTS vient encore y ajouter une utilisation plus généreuse des canaux pour des effets qui devrait littéralement vous décoller de votre canapé. En guise de bonus, on hérite d'une featurette, d'un documentaire sur les effets spéciaux et d'un entretien avec le réalisateur. On aimerait juste partager un peu plus son enthousiasme !

SITE
www.bvimovies.com/regnedufeu



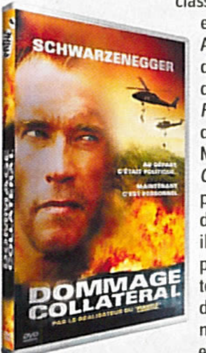


■ **Carrières :** *Ally MCBeal* a été un tremplin pour quelques comédiens, à commencer par Lucy Liu, vue dans *Drôles de Dames* et bientôt dans *Kill Bill*.

EN BREF

DOMMAGE COLLATERAL

Après avoir incarné dans le cinéma des années 80 et 90 tout ce qui bouge, cogne ou tire, ce vieux Schwarzie tente un nouveau *come back* sous l'uniforme d'un... pompier ! A se demander si son prochain rôle ne lui vaudra pas une salopette rouge de plombier. Heureusement, le sympathique pompier ne se contentera pas d'éteindre des feux : il devrait également faire parler la poudre ! Ce *blockbuster*, on ne peut plus classique, est mis en scène par Andrew Davies, déjà responsable d'un excellent *Fugitif*, il y a quelques années. Même si *Dommage Collatéral* n'arrive pas à la cheville de ce dernier, il devrait satisfaire pleinement tous les fans d'Arnold, de sa mâchoire d'acier et de son éternel accent autrichien. Aux Etats-Unis, Schwarzenegger, c'est un peu leur Jane Birkin à eux !



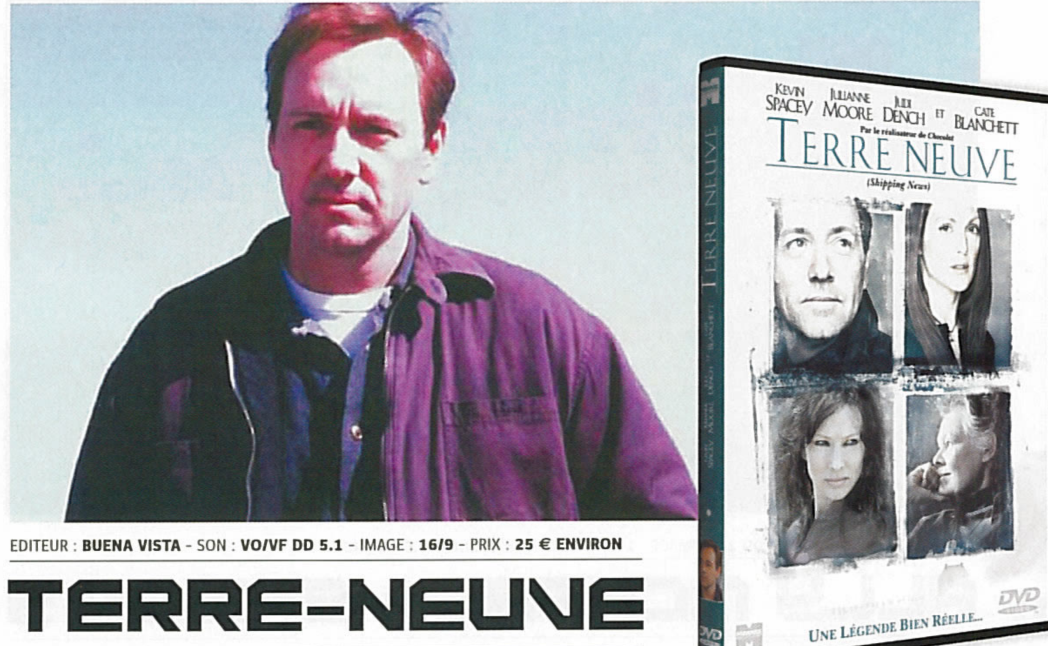
Prix 26 € environ

TO BE OR NOT TO BE

Etonnant qu'un des meilleurs films de Mel Brooks ne soit pas signé... Mel Brooks ! En effet, si l'acteur-réalisateur a tourné un bon nombre de film de sa main, celui-ci est pour une fois signé du nom de Alan Johnson. Mais quand on sait que ce monsieur fut producteur sur *La Folle Histoire du Monde* et chorégraphe sur *Dracula*, on se demande à quel point Brooks lui-même n'a pas mis en boîte *To Be Or Not To Be*. En tout cas, ce remake de Lubitsch fut une réussite en son temps, ainsi qu'un écrin formidable pour un hit musical très juteux à l'époque. En grand fan des années 80, Berreb s'en souvient certainement ! Aujourd'hui, l'impertinence de l'humoriste ne remuera plus les foules, et les plus jeunes trouveront l'ensemble un peu daté. Qu'importe : comme tous les classiques, on le redécouvrira bien un jour ! A l'occasion d'une édition DVD un peu plus garnie que celle proposée par FPE aujourd'hui, peut-être ?



Prix : 20 € environ



EDITEUR : **BUENA VISTA** - SON : **VO/VF DD 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **25 € ENVIRON**

TERRE-NEUVE

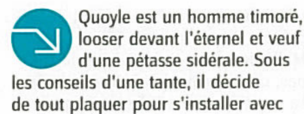
Retour au bercail

Quoyle est un homme timoré, looser devant l'éternel et veuf d'une pétasse sidérale. Sous les conseils d'une tante, il décide de tout plaquer pour s'installer avec sa fille à Terre-neuve, dans la maison de ses ancêtres.

LE FILM. A lire le résumé de *Terre-Neuve*, on pourrait s'imaginer le pire mélo télévisuel, sans un brin d'imagination et avec beaucoup de kleenex. Par chance, le scénario a finalement atterri dans l'escarcelle de Lasse Halström, réalisateur de *Gilbert Grape* et de *Chocolat*. Et le film de récupérer un peu de cette poésie qui caractérise la filmo du bonhomme, de cette ironie douce-amère, et d'un sacré sens de la direction d'acteurs. Imaginez : Kevin Spacey, Cate Blanchett, Julianne Moore, et des tas de seconds rôles sublimes ! Et puis ici, à la rédaction, on aime suffisamment ce bon Kevin pour se laisser convaincre même par ses choix les moins médiatisés. Facile, alors, de se laisser emporter par l'atmosphère décalée de ce grand Nord fantasmé, et sans trop de mélo finalement. Encore un coup de cette fameuse magie du cinéma !

LE DVD. L'image est propre, mais un peu terne et desservie par une compression pas toujours bien maîtrisée. Quant au son, le genre ne se prêtant pas aux explosions en tout genre, il demeure assez discret, n'exploitant guère les arrières. La VO est à privilégier, tant la localisation française ne rend pas honneur au travail des comédiens. Heureusement, les bonus apportent un peu de qualité à cette édition DVD, avec une featurette de 25 mn plus pertinente que la moyenne, alternant les interviews et les images du tournage, ainsi qu'un commentaire audio du réalisateur.

SITE
www.miramaxhighlights.com/original/theshippingnews





Avoue ! Qui a tué Takeshita ?

EDITEUR : **SEVEN7** - SON : **VO DD 2.0** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **38 € ENVIRON**

COFFRET SEIJUN SUZUKI - VOL. 1

Le mauvais garçon du cinéma nippon

LES FILMS. Décidément, les dernières sorties HK Vidéo valent vraiment le coup d'œil. Après John Woo et son *Hard Boiled*, c'est au tour du Japonais Seijun Suzuki de recevoir un hommage, avec un coffret regroupant trois de ses films les plus marquants : *La Jeunesse de la Bête*, *La Barrière de Chair* et *La Marque du Tueur*. Autant préciser tout de suite que s'il s'agit là de véritables monuments du cinéma de genre nippon des 60's, ces brûlots ne sont pas à mettre entre toutes les mains. Violence et noirceur y font bon ménage, au milieu d'images qui ont su garder leur puissance de choc jusqu'à aujourd'hui. Suzuki utilise sans cesse les films de genre pour mieux exprimer sa folie visuelle et son goût pour la provocation. En cela, il est autant à l'avant-garde de la pop culture japonaise qu'à l'origine de l'inspiration d'un Kitano, d'un Jarmusch ou d'un Tarantino, sans même parler des mangas nippons les plus noirs. Bref, à découvrir d'urgence si vous êtes fans de cinéma extrême et de culture asiatique.

LES DVD. Un bien joli travail de restauration pour l'ensemble des trois films, les deux premiers étant en couleur et le troisième en noir et blanc. Ce n'était pourtant pas évident, tant Suzuki multiplie les folies visuelles tout au long de ses œuvres. Le résultat est propre, bien compressé, et fidèle à la photo originale. En matière de son, il faudra se contenter d'un mixage DD 2.0 correct, même s'il subsiste un peu de souffle à l'occasion. Evidemment, ici, c'est VO ou rien ! Reste, en guise de bonus, trois courtes présentations et un documentaire/entretien avec le maître. C'est maigre, mais ça devrait permettre d'apprendre quelques trucs, en attendant le volume 2...

SITE
www.metrofilms.com

Award : on aura beau dire, le meilleur rôle de Kevin Spacey demeure à ce jour son *cameo* dans *Goldmember*, en tant que Dr. Evil. Et toc, Cyrille et Berreb !

EDITEUR : **STUDIO CANAL** - SON : **VF DD 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **25 € ENVIRON**

L'ECHINE DU DIABLE

L'horreur trop humaine

En 1939, à la fin de la guerre civile espagnole, un jeune garçon est abandonné dans un orphelinat. Là, il découvrira une présence surnaturelle terrifiante. Mais parfois, les vivants sont bien pires que les morts.

LE FILM. « *Je désirais raconter une histoire de fantômes où l'on n'ait pas peur des morts mais des vivants.* » En une phrase, Guillermo del Toro a su résumé son film mieux que quiconque. A l'inverse du *Sixième Sens* ou de *Les Autres*, *L'Echine du Diable* ne joue pas sur un ressort dramatique surprenant, mais sur une ambiance : celle de la guerre civile et du mal absolu à visage humain. Alors oui, il s'agit d'un vrai film d'horreur, même si cette dernière y est distillée par petites touches. Les passages de trouille sont diablement réussis, tout comme les effets spéciaux. Même les plus blasés parmi vous se souviendront longtemps du fantôme du garçonnet ! Et que dire de la photo ? *L'Echine du Diable* est un des plus beaux films de genre qu'on ait vu récemment, une vraie perle visuelle. Et ce n'est pas à une major hollywoodienne qu'on le doit mais à Pedro et Augustin Almodovar, qui prouvent ici, une fois de plus, que le cinéma fantastique espagnol est un des plus vivants à l'heure actuelle. Au point d'avoir convaincu le Mexicain Guillermo del Toro de retarder le tournage de *Blade II* afin d'entreprendre son projet ibérique. Désormais reconnu par la critique et le public, ce diable d'homme va pouvoir nous concocter un *Hellboy* infernal à souhait. Comptez sur nous pour en reparler le moment venu !

LE DVD. Conscient de la qualité de son poulain, Studio Canal a su proposer une édition d'exception. A l'image léchée du film, le DVD répond avec une qualité visuelle optimum, d'une définition formidable et d'un pur respect des couleurs et des contrastes. Certes, on peut dénicher un brin de compression par trop visible, surtout dans les scènes nocturnes, mais ça ne gâche jamais l'impression d'ensemble. Et ça permet de caser toutes les pistes son, dont ces mixages DD 5.1 de grande qualité, jamais avares sur les effets surround, et doté d'une utilisation des basses littéralement glaçante.
Si techniquement, l'édition est proche de la perfection, les bonus ne sont pas en reste, avec un commentaire audio, un *making of* de 20 mn passionnant et un entretien avec del Toro de 30 mn. Une grande partie de ces suppléments ont été faits en collaboration avec notre confrère Rafik Djoumi de *Mad Movies*, un *horror fan* qui connaît sacrément bien son sujet. Enfin, l'édition DVD est proposée avec un livret d'une trentaine de pages, largement plus intéressant que la moyenne, avec une foison d'analyses et de commentaires sur tous les aspects du film. Si après ça vous en voulez encore, dénichez donc le numéro de téléphone de Guillermo del Toro !

SITE
www.sonyclassics.com/devilsbackbone



LES AUTRES SORTIES DU MOIS

TITRE	ÉDITEUR	AVIS
Autour de Lucy	GCTHV	L'occasion pour David Boreanaz de s'essayer à un autre rôle qu'Angel ?
Blade II	Metropolitan	Une suite crépusculaire, bien plus flippante et belle que le premier opus. Mais tout aussi bourrine...
Jeepers Creepers	Wild Side	Un film d'horreur un peu trop encensé pour être honnête. On le voit et on vous en reparle.
Lantana	Studio Canal	Le prix du jury au dernier Festival du film policier de Cognac.
Les Sentiers de la Perdition	FPE	Un polar en costume adapté d'un excellent comics. A suivre de près.
Ma Femme s'appelle Maurice	Warner	Un chef-d'œuvre, aussi fin que Bergman, aussi pertinent que Rohmer, aussi... Euh, non, partez pas, c'est pour rire !
Meurtre mystérieux à Manhattan	GCTHV	Un Woody Allen dans la lignée de ses films les plus légers et sympas.
Perfect Blue	Seven7	Un excellent manga, doté d'un des meilleurs scénarios du genre, enfin disponible en DVD.
Photo Obsession	FPE	Robin Williams en maniaque pervers ? Voilà qui devrait changer de Hook et de Jack !
Plus Jamais	GCTHV	Jennifer Lopez en femme battue qui décide enfin de se rebeller ? Plus jamais !
Shining	Warner	Pas le chef-d'œuvre de Kubrick, mais la tentative de réappropriation de Stephen King...
Un Cadavre au Dessert	GCTHV	Un Cluedo rigolo avec Peter Falk et une pléiade de vedettes.
Windtalkers	France Télévisions	Le film qui fait définitivement regretter le « vieux » John Woo.
X-Files Saison 6	FPE	La saison 6 ? Seulement ? Nous on connaît déjà la fin ! Nous on connaît déjà la fin ! Ah ? Vous aussi ?

Délit de sale gueule : l'acteur fétiche de Seijun Suzuki, Jo Shishido, n'avait pas hésité à recourir à la chirurgie esthétique pour paraître plus féroce. Résultat : deux pommettes surdimensionnées...

XPRIMEZ-VOUS



Ici, à l'*Officiel Xbox*, on aime nos lecteurs. Alors quand vous nous écrivez, quelle qu'en soit la raison (oui, même pour des coups de gueule), on vous lit et on tient compte de vos remarques. **Evitez le téléphone SVP,** mais par mail, on répond à tout le monde. Si, si. Essayez, vous verrez :

Par e-mail : Cyrille.Tessier@futurenet.fr
Par lettre : *Le Magazine Officiel Xbox* - Courrier - 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 - Levallois-Perret

EN BREF

Y aurait-il une chance d'avancer la sortie de l'excellent *Halo 2* si j'écris à Bungie ?
Tu peux toujours essayer en tout cas.

Pourrais-je être publié dans un numéro impair ?
Te voilà dans le numéro 13, ça devrait le faire.

Je voudrais des simulateurs de vol pour apprendre la voltige.
Tu sais Berreb aime bien les jeux de voiture et pourtant il ne sait pas conduire.

J'espère que vous ne changerez jamais le format du magazine car je les scotche ensemble.
On va essayer alors.

Je propose le pack Strip : pour chaque fille qui achète une Xbox, le rédac chef du mag vient lui faire un strip endiablé.
Ça va pas le faire. On peut pas faire l'inverse plutôt ?

Connaissez-vous un moyen de faire céder les parents pour qu'ils achètent l'ADSL ?
Devenir majeur, avoir un boulot et partir de la maison.

PETIT BEST OF DE VOS MEILLEURES LETTRES

DVD ET COLLECTOR

Il semblerait que certains DVD de ce collector posent problèmes. Si c'est votre cas nous les échangerons si vous nous les envoyer à notre intention. J'en profite aussi pour signaler qu'il n'y aura pas d'autres hors-séries de ce type, les quantités des autres magazines n'étant plus suffisantes. Par contre, un autre hors-série solutions est prévu pour le second trimestre.

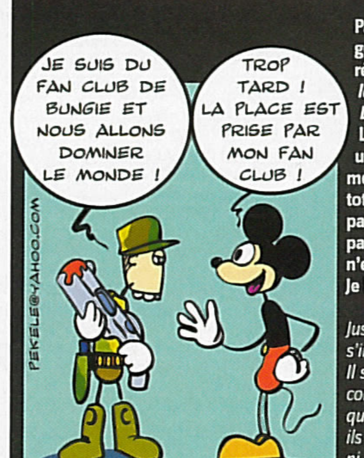
JAPON

Je n'ai pas encore vu l'option Japonais dans le choix de la langue du menu Optimatch (*Moto GP*). Donc, comment dois-je procéder si je veux jouer avec des Japonais ? Les prochains jeux Xbox Live souffriront-ils de la même restriction ? Je suis conscient, néanmoins, que parmi les joueurs occidentaux, très peu doivent parler japonais, mais est-ce une raison suffisante pour isoler ainsi toute une communauté de joueurs ? On reproche souvent au Japon d'être un pays fermé au reste du monde, mais dans le cas présent, je constate surtout l'inverse.

Yamada Man Nel_aka_kingyo

Tu touches là un problème que l'on constate très vite sur le Live : le choix de la langue pour trouver une partie. Si le japonais ne s'y trouve pas (mais il en manque beaucoup d'autres, comme le russe), c'est surtout le seul jeu pour le moment à proposer une option de ce genre. Dans tous les autres jeux Live, c'est le hasard des parties et donc des joueurs qui déterminent la langue pratiquée. Personnellement, en plus du japonais et des principales langues de notre planète, nous aimerions surtout une généralisation de ces options.

LETTRE DU MOIS : BUNGIE VEUT DOMINER LE MONDE



Page 26 du mode d'emploi d'*Halo*, je lis des propos qui me laissent un goût amer et soulèvent des questions auxquelles je compte bien avoir des réponses. « *Bungie est pour nous un mode de vie (...) prochaine étape : la domination du monde (...) Frères et sœurs : le moment est proche (...) L'union fait la force (...) Unissons-nous et la planète nous appartiendra.* » Là ! Il faut arrêter ce méchant délire, et s'il n'y a pas derrière ce discours une secte d'abrutis malsains, quelques explications s'imposent. Ce qui me surprends est cette manière d'énoncer clairement un objectif aussi totalitaire et auquel vient se rajouter une mégalomanie sans limite. D'autre part, dans un monde en proie à une violence terroriste, ce discours émis par une société commerciale me semble très discordant. Mais tout cela n'est peut-être qu'une très mauvaise plaisanterie et de fort mauvais goût. Je le souhaite et j'espère que vous pourrez me rassurer.

Frédéric Dautin

Juste pour la forme, sache qu'en allant sur le site de Bungie, on peut s'inscrire à la Septième Colonne, l'armée underground des fans de Bungie. Il s'agit en fait de leur forum. Malgré des apparences que l'on peut en effet contester, surtout si on les prend autant au pied de la lettre, on ne parle ici que d'une fédération de fans. Et s'ils visent la domination de la planète, ils ne parlent que de jeux. C'est tout. Donc, je rassure tout le monde, ce n'est ni une secte ni une armée à la Fight Club. C'est juste un délire, rien de bien méchant. Quant à Bungie eux-mêmes, ils bossent... sur Halo 2.

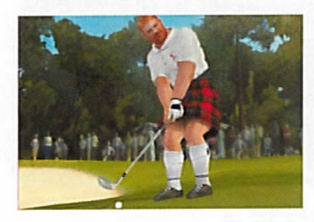
Merci à Antarax, Maxime, Pascal Guinet, David, Jocelyn, Christophe Ledoux et ses potes, Kevin, Laurent et tous ceux qui envoient des lettres sympas.

VERSION FRANÇAISE

Bonjour,
Je viens d'acquérir *Tiger Woods PGA Tour 2003* après avoir été accroché par sa démo. La note de 17/20 me paraît surfaite pour une seule raison : le logiciel est en anglais. Cet inconvénient rend le jeu un peu moins passionnant, à moins que l'on ne soit bilingue. La mention « *logiciel en anglais, documentation en français* » est écrite en petits caractères sur le boîtier du DVD. Est-ce que les éditeurs pourraient informer plus précisément ses clients sur les jeux édités en anglais ?

J.P.M

Nous regrettons souvent que les éditeurs ne traduisent pas leur soft, ou mieux, ne mettent des sous-titres en français (les voix françaises n'étant pas toujours de bonne qualité). Et comme nous ne disposons pas toujours de cette information lors des tests, nous vous encourageons à bien lire la jaquette du jeu qui vous intéresse.



SUR MES LEVRES

J'aimerais savoir si avec certains jeux en ligne, il sera possible de voir bouger les lèvres du personnage que l'on incarne quand on parle dans le Xbox Comunicator. Je sais, ça ne sert à rien, mais ça donne une touche de réalisme. D'ailleurs, Sam Ficher cligne des yeux et c'est totalement inutile, donc...

Catscrash

Ce n'est pas inutile, c'est pour le réalisme :-). Cette technologie existe depuis longtemps mais n'est hélas pas encore très utilisée. Nous avions pu assister à une petite démo sympathique sur Team Fortress 2, *un jeu PC toujours pas sorti. On espère bien voir ça un jour sur Xbox...*

FABLE

J'aimerais savoir si *Fable* durera vraiment une vie d'homme ? Parce que, franchement, il faudrait avoir un gros disque dur, de la patience, et personnellement, je n'achèterais pas d'autres jeux si j'en ai un qui a une durée de vie supérieure à la mienne.

Dark Hunter « Nico »



Fable est un jeu dans lequel on dirige un personnage jusqu'à ce qu'il atteigne un âge avancé. Ce qui ne signifie pas, heureusement, que le temps s'y déroule de la même façon que dans nos propres vies. Le jour, la nuit et les saisons passeront donc beaucoup plus vite, à l'instar d'autres jeux. Et, comme au cinéma, certains événements scénaristiques devraient être utilisé pour sauter quelques années. Bref, pas besoin d'atteindre 15 ans pour lever une épée à deux mains...

PHOTOS

Je n'ai pas encore participé à vos concours pour la simple et bonne raison que je n'ai pas d'appareil photo numérique. Ma webcam prend des photos, mais elles sont tout sauf claires, et je n'ai pas envie de bousiller une pellicule entière de photos chaque mois juste pour une photo. Comment faire ?

Olivier Gosselin

La prochaine fois que tu fais des photos, gardes-en juste une sur ta pellicule. Je profite de cette réponse pour dire que si l'on essaye d'en publier un maximum, on ne peut récompenser que les meilleures.

RETRO-PROJECTEUR

Bonjour
J'ai un rétroprojecteur grand écran et j'aimerais beaucoup jouer avec mes jeux Xbox dessus. Mais j'ai entendu dire que l'on ne peut jouer aux jeux vidéo avec car cela pourrait l'endommager ! Récemment, on m'a conseillé un câble spécial, vu que ce problème ne semble pas concerner cette console si on l'équipe correctement. J'aimerais bien avoir votre avis.

Po

Les rétroprojecteurs sont des meubles qui contiennent un projecteur, et comme les vidéoprojecteurs (qui projettent l'image sur une toile), leurs notices mettent en garde l'utilisateur contre l'utilisation de jeux vidéo. La seule chose que craignent vraiment ces appareils sont les images fixent pendant une longue période. Alors, du moment que vous évitez de laisser tourner un menu pendant une semaine, il ne devrait pas y avoir de problème. Plusieurs personnes de la rédaction ont des rétros d'ailleurs. Pour le câble, on conseille, mais essentiellement pour sa qualité d'image, le Scart Advance de Microsoft, qui en plus d'avoir une connexion RGB, propose une sortie optique. Histoire de passer votre console aux délices du son 5.1.



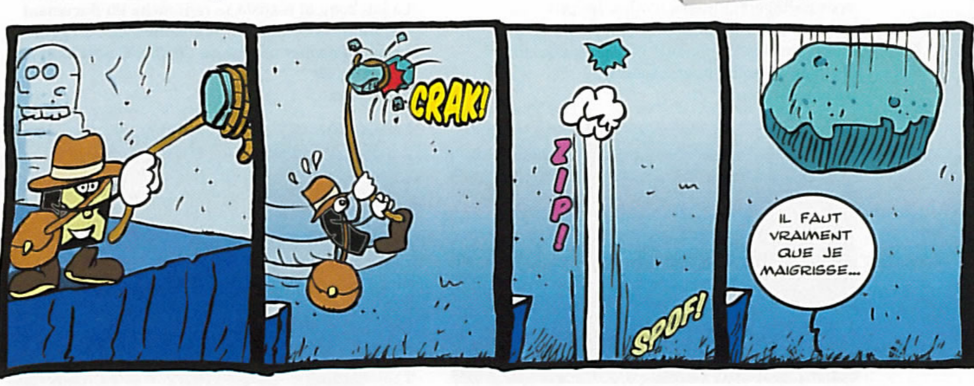
LE COIN DES PHOTOS

Vous avez organisé une LAN avec vos amis ? Vous avez envie de montrer votre coin Xbox au monde entier (hum) ? Alors envoyez-nous vos photos !









Et aussi à Dustin Lamblin, à ceux qui écrivent lisiblement, à ceux qui envoient des dessins et tous ceux qui participent aux concours !

CONCOURS





Encore énormément de participants sur le jeu de course le plus rapide de la Xbox. Il fallait encore une fois être le plus rapide, et faire le meilleur temps, quel que soit le mode de jeu utilisé. Du moment que vous faites la course, seul le temps importait. Notre gagnant du mois s'explique « *j'ai pris la vitesse Amateur car il n'y a que 2 tours (contre 3 en Expert). De plus, il existe une sorte de raccourci (si on le prend bien) au niveau du lac sur la gauche. La combinaison gâchette Gauche + Turbo permet aussi une course non-stop !* ». Bravo à lui, ainsi qu'à tous ceux qui ont essayé.



Résultat du concours QUANTUM REDSHIFT

Alain Pauzet avec 1'32''87



TESTS LECTEURS

Vous voulez donner votre avis ? Ecrire un test ? Pas de problème, on publie les meilleurs et l'un d'entre vous (texte en bleu) gagne un cadeau. Mais n'oubliez pas : 800 caractères maxi !

QUANTUM REDSHIFT

« Qu'est-ce qu'il y a, pourquoi tu ris ? T'es au dernier tour d'un circuit, t'es premier et tu vois la ligne d'arrivée ? » Ce que tu ne sais pas, c'est qu'ils sont cinq derrière toi, et toi, t'es tout seul. Ils sont armés jusqu'aux dents, et toi, t'as même plus de bouclier. Ils sont à plus de 800 km/h, et toi t'as oublié d'enlever le frein à main. Alors, c'est à mon tour de rire ! Assez parler de toi, petit joueur, parlons de la bête ! Son petit cousin *WipeOut* a fait les beaux jours de la PSone, mais aujourd'hui place aux jeunes avec cette pure bombe. Ça va vite et on aime ça ! C'est beau et on aime ça ! C'est pas nouveau mais on aime, alors... Devant les 16 circuits, les 16 persos et les cinq niveaux de difficultés, il va falloir retravailler les trajectoires, car avec une IA gonflée à bloc, le Bac avec mention ne suffira pas !

Olivier Gosselin



MORROWIND

Guerrier, mage ou voleur, dans *Morrowind*, c'est comme on veut, où on veut, quand on veut. Le jeu vous laisse une liberté totale d'action, avec des centaines de quêtes, des milliers de personnages avec qui discuter, un univers gigantesque, des villes, des boutiques, des guildes... Malgré des graphismes parfois un peu sombres et quelques bugs, les développeurs s'en tirent bien pour un monde aussi grand et aux paysages variés, tout comme les équipements et les armes. On peut choisir d'être quelqu'un de respectable ou un hors-la-loi notoire, on peut alors tout voler et revendre. Votre comportement aura une influence directe avec les gens autour de vous. Voler ou tuer et ils partageront moins d'infos, les prix s'envoleront... *Morrowind* est le plus long RPG toute machine confondue, indispensable pour les fans, conseillé pour les autres.

Damien Lagarde



COLIN MCRAE RALLY 3

Le troisième opus de la légende est-il né trop tôt ? Malgré des qualités graphiques et une simulation rigoureuse, ainsi qu'une bonne reproduction des comportements des voitures, quelle déception ! Imposer une écurie dans le scénario rompt le charme de la simulation ! De plus, le copilote, de par son absence de motivation dans ses notes, annonce bien tard les virages à pleine vitesse, et les sous-estime. La Focus est pourtant la seule voiture disponible en championnat, mais ses réglages sont bien modestes, voire inexistants en mode Etape. Quant au mode Multijoueur, l'écran splitté à deux joueurs et en alternance est bien insuffisant, on méritait mieux. C'est dans un décor dépouillé et un pâle son 5.1 que l'on apprécie l'exceptionnelle modélisation des voitures, quand on ne les a pas éclatées (bien joué la gestion des dégâts), en passant devant les spectateurs en carton ! Le jeu semble donc un peu développé à la va-vite, mais patience, ils découvrent juste la Xbox.

Chris



COMMANDOS 2

Beaucoup de jeux PC trouvent une seconde vie en arrivant sur Xbox, surtout quand ils sont aussi bien adaptés que Commandos 2. Ce dernier vous emmènera au cœur de la Seconde Guerre mondiale, de l'Allemagne jusqu'aux îles du Pacifique Sud. Vous y incarnerez 9 commandos, chacun spécialisé dans un domaine, à travers de 12 missions allant du magnifique décor de Paris sous l'occupation à celui du pont de la rivière Kwaï. Les actions que vous devrez entreprendre sont tirées de faits réels. L'interactivité est totale : on peut voler les armes et les uniformes des ennemis, conduire tous les véhicules, grimper aux façades, nager... Avec tant d'actions à gérer, il est vivement conseillé de commencer par le tutorial. Ce jeu beau et réaliste se rapproche du document historique et se différencie d'autres jeux du genre comme *Prisoner of War* ou *Conflict Desert Storm*.

Note : 17/20

Brice Riba



Essaye encore : *tant que le concours est valable, vous pouvez envoyer* vos essais successifs, ou vous renseigner sur le gagnant du moment.



MECHASSAULT



BRIEFING

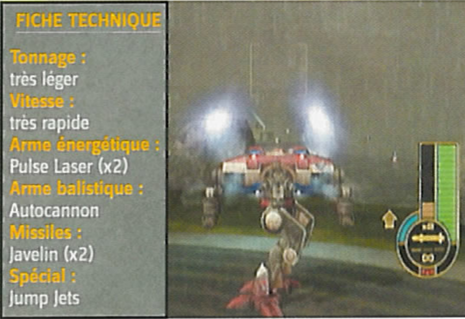
Connu de tous les fans de jeux de plateau (*Mechwarrior*, *Battletech*...), *MechAssault* est loin d'être aussi bourrin qu'il n'y paraît au premier abord. Il ne suffit pas de prendre un énorme Mech, armé jusqu'aux dents et de foncer dans le tas pour espérer gagner. Les initiés des jeux sur papier vous le diront, il existe une montagne d'éléments à prendre en compte pour maîtriser son robot. Ces quelques pages, loin de pouvoir offrir le guide du parfait Mechwarrior, vous donnent néanmoins les informations nécessaires pour survivre dans ce monde de brutes. Jouer tout en finesse est possible une fois que l'on connaît les atouts et les défauts de chacune des machines. C'est pourquoi cette aide met en avant les caractéristiques des Mechs dispos dans le soft. Ajoutons à cela quelques conseils sur l'influence des décors et des upgrades, histoire de vous familiariser avec l'univers si particulier de *MechAssault*, et vous voilà fin prêt pour blaster à tout va !



COUGAR

FICHE TECHNIQUE

Tonnage : très léger
Vitesse : très rapide
Arme énergétique : Pulse Laser (x2)
Arme balistique : Autocannon
Missiles : Javelin (x2)
Spécial : Jump Jets



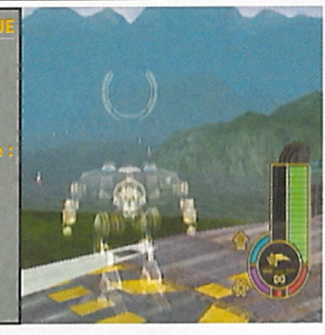
>> Premier Mech dont vous prenez les commandes, le Cougar ne pêche que sur deux points, son faible blindage et le relatif manque de puissance. Encore que de ce côté, les missiles Javelin constituent un bon palliatif. Favorisez les Pulse Lasers pour les petits véhicules et switchez entre les Javelins et l'Autocannon pour vous occuper des hélicos et des Mechs. Très rapide et maniable, le Cougar serait, de l'avis de beaucoup de spécialistes du jeu originel, le meilleur Mech à tonnage égal. Idéal pour se faire la main.



PUMA

FICHE TECHNIQUE

Tonnage : très léger
Vitesse : très rapide
Arme énergétique : PPC
Arme balistique : Machine Gun (x2)
Missiles : Crossbow (x2)
Spécial : Jump Jets, Null



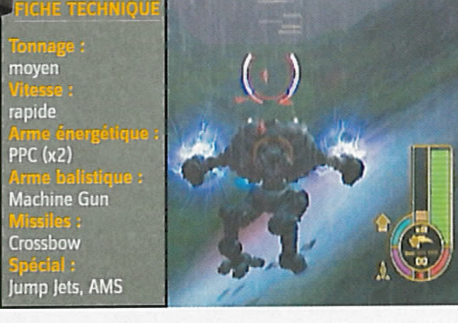
>> Tout comme le Cougar, il est véloce comme tout et se manie avec aise. Avec ses réacteurs de saut et son camouflage optique, le Puma peut devenir un vrai calvaire pour ses assaillants. Un conseil, martyrisez vos ennemis avec les Crossbows et servez-vous du PPC s'ils sont trop résistants (Mechs...). Les Machine Guns deviennent alors optionnels. A noter que la charge du PPC rend le Puma visible quand le Null est activé. Dommage aussi qu'il n'encaisse pas bien...



UZIEL

FICHE TECHNIQUE

Tonnage : moyen
Vitesse : rapide
Arme énergétique : PPC (x2)
Arme balistique : Machine Gun
Missiles : Crossbow
Spécial : Jump Jets, AMS



>> L'Uziel n'est réservé qu'aux pilotes capables de prendre leur temps pour viser et infliger de terribles dégâts en déchargeant un bon coup de double PPC ! Le Machine Gun et le Crossbow étant plus que secondaires, la charge des PPC vous met à la merci des adversaires. Soyez alors continuellement en mouvement grâce aux Jump Jets (il ne faut pas en abuser tout de même car cela utilise la jauge de chaleur, indispensable au bon fonctionnement des PPC) et pensez à activer l'AMS pour éviter les missiles.



BELIAL

FICHE TECHNIQUE

Tonnage : moyen
Vitesse : rapide
Arme énergétique : Pulse Laser
Arme balistique : Gauss Rifle (x2)
Missiles : Crossbow
Spécial : Jump Jets

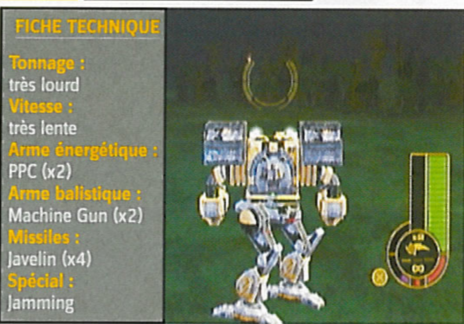


>> Dépourvu de l'AMS, le Belial n'a pas grand-chose pour lui si ce n'est la puissance des Gauss Rifles. Se jouant comme l'Uziel, il n'est pas aussi efficace du fait de ce manque. En effet, dans la mesure où les Gauss Rifles mettent du temps à recharger entre chaque salve et n'ayant aucun système de défense, le Belial est totalement à la merci des autres Mechs. De plus, les tirs n'étant pas téléguidés, il faudra viser juste. Reste le jeu tout en snipe : coup au but de loin, *strafe* rapide, etc.

Tonnage : dans le langage Mechwarrior, le tonnage équivaut à la capacité de notre Mech à encaisser les coups avant de finir en boîte de conserve. En d'autres termes, c'est son blindage.



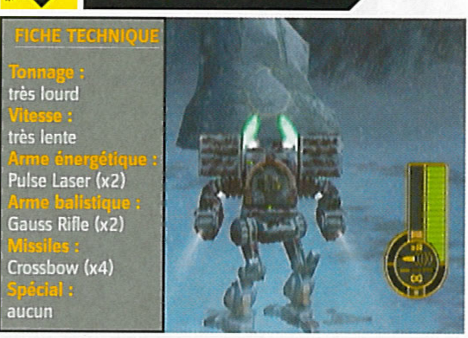
MAD CAT



C'est le premier Mech lourd que l'on rencontre dans la campagne solo et l'un des plus utilisés dans *Mechwarrior* et les parties multi de *MechAssault* ! Sa réputation vient de son armement très complet et de son tonnage conséquent. Il faut du temps pour l'abattre avant qu'il ne le fasse et c'est une tâche extrêmement ardue. Jamming enclenché, il devient très difficile de le toucher avec précision lui laissant tout le temps de vous faire la fête avec ses 2 PPC et ses 4 Javelins ! Peut-être le meilleur Mech de tout le jeu...



TIMBERWOLF



Ce Mech est fait pour ceux qui ne veulent pas se prendre la tête et préfèrent y aller comme des bourrins. Avec son important blindage et ses 4 Crossbows, le Timberwolf peut se permettre d'avancer quasi bêtement en lâchant des bordées de missiles au passage. Préférez-lui cependant le Mad Cat car il est beaucoup plus intéressant à manier et bien plus efficace ! On se sert peu des Pulse Lasers et même des Gauss Rifles mais surtout, le Timberwolf ne possède aucune aptitude spéciale. On vous aura prévenu.



THOR

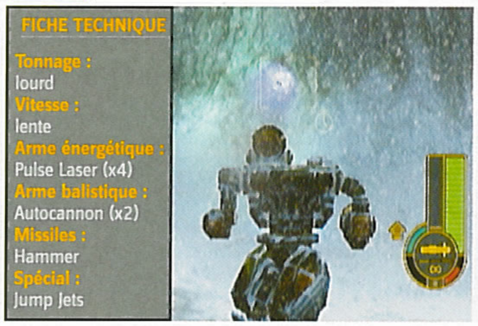




Voici un Mech relativement attachant. Le Thor est une machine assez bien équipée : tonnage lourd, Jump Jets, Jamming. Avec ces dispositifs de défense, c'est l'un des robots les plus difficiles à descendre ! Qui plus est, il n'est pas en reste du côté des armes. Au corps à corps, faites parler vos 4 Machine Guns, personne ne pourra vous défier. Les Crossbows servent plutôt à s'occuper des cibles trop agiles. Quant aux Lasers, ils finiront d'achever tous vos concurrents.



SUMMONER



Moins complet que sa version dite « de base », le Summoner vous fera connaître les joies du Hammer. Lent et demandant un vif esprit de synthèse, le Hammer est terriblement efficace contre les bancs d'ennemis. Les 4 Pulse Lasers sont aussi très utiles, mais ils font monter la jauge de chaleur à une vitesse hallucinante. Pensez à vous servir du double Autocannon comme d'une prévention contre les assaillants qui apparaissent à distance. A conseiller pour les joueurs confirmés.

LES ARMES

Connaître parfaitement le maniement des Mechs n'est pas suffisant pour faire partie de l'élite et l'apprentissage passe obligatoirement par la maîtrise des différents armements mis à votre disposition.
Voici un bref récapitulatif :

ARMES ENERGETIQUES

Pulse Laser : c'est une arme à tir rapide de moyenne portée. La quantité de chaleur dégagée dépend du nombre de canons et le temps de pression sur la gâchette.
Laser : long rayon qui suit la cible. Le temps de récupération entre chaque coup est modéré.
PPC (Particle Projection Cannon) : charger, viser, tirer, patienter entre chaque salve, attendre qu'il refroidisse, le PPC est une arme qui demande énormément de dextérité. A côté de ça, la boule d'énergie suit légèrement la cible et se montre assez dévastatrice.

ARMES BALISTIQUES

Machine Gun : ne dégageant aucune chaleur, le Machine Gun peut être utilisé de manière immodérée. La contrepartie réside dans le fait qu'il faille s'en servir de très près sous peine de faire des dégâts ridicules en plus d'être imprécis.
Autocannon : LE fusil sniper de *MechAssault* ! Permettant de faire mouche rapidement et d'assez loin, l'Autocannon ne peut, par contre, pas être utilisé à un rythme effréné.
Gauss Rifle : version améliorée de l'Autocannon, le Gauss Rifle peut atteindre un adversaire d'une plus grande distance et même le faire tomber si le coup est optimal. La chaleur dégagée est plus faible que l'Autocannon, mais la cadence de tir reste moins élevée.

MISSILES

Crossbow : missiles thermiques à courte portée, les Crossbows manquent de puissance mais se rechargent plus rapidement que les Javelins ou les Hammers.
Hammer : non téléguidés, les Hammers demandent un minimum de réflexion et d'anticipation avant chaque tir. Se collant à la cible, ils requièrent un timing monstre et le dosage de la minuterie n'est pas facile. Cependant, ils provoquent d'impressionnants dégâts collatéraux.
Javelin : missiles à tête chercheuse infligeant des dommages considérables, les Javelins perdent de leur efficacité quand ils sont utilisés à courte portée.

Boost : les armes gagnent 25% en efficacité quand vous trouvez un upgrade et dès que vous en récupérez un second. Cela représente 50% de puissance supplémentaire !



LES SYSTEMES DE DEFENSE ET ARMES SPECIALES

Autre point à ne pas négliger, les aptitudes spéciales des Mechs. Ci-dessous, vous trouverez une petite description de tous les dispositifs rencontrés au cours du jeu.

Jump Jets (réacteurs de saut) : l'élément le plus courant dans *MechAssault* et sûrement le plus utile. Offrant la capacité aux Mechs de survoler pendant quelques instants, les Jump Jets permettent non seulement de surmonter les divers obstacles éparpillés dans les décors mais aussi, et surtout, de prendre un Mech de revers !

Null (camouflage optique) : peu de Mechs ont droit à cette exceptionnelle option. Rendant son propriétaire invisible aux yeux des ennemis, il devient moins efficace dès que le moteur chauffe.

Jamming (brouillage de radar) : cette fonctionnalité empêche les Mechs adverses de vous verrouiller. Dès que vous êtes à leur portée, enclenchez-la et vous serez sorti du pétrin !

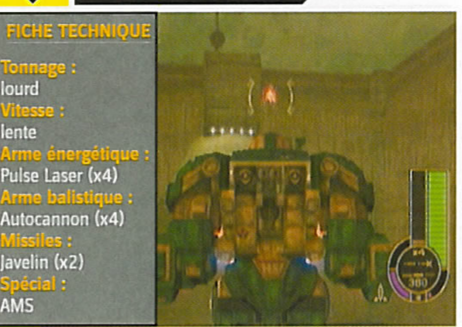
AMS (Anti Missile System) : en activant l'AMS, vous attirerez les missiles Crossbow et Javelin adverses vers ce leurre vous évitant bien des soucis et des dégâts.



ATLAS

FICHE TECHNIQUE

Tonnage : lourd
Vitesse : lente
Arme énergétique : Pulse Laser (x4)
Arme balistique : Autocannon (x4)
Missiles : Javelin (x2)
Spécial : AMS



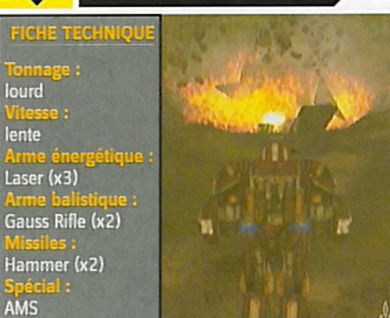
» Un Mech majeur de la série et du jeu. Avec ses 4 Pulse Lasers, ses 2 Javelins et surtout ses 4 Autocannons, l'Atlas est un vrai cauchemar ambulant. De plus, avec son blindage à toute épreuve et son système antimissiles, il est extraordinairement coriace. Les Pulse Lasers au corps à corps sont sans merci tandis que les Autocannons s'occupent des adversaires trop éloignés. Quant aux ennemis trop agiles, les Javelins devraient faire l'affaire. Nous ne saurons que trop vous le conseiller.



PROMETHEUS

FICHE TECHNIQUE

Tonnage : lourd
Vitesse : lente
Arme énergétique : Laser (x3)
Arme balistique : Gauss Rifle (x2)
Missiles : Hammer (x2)
Spécial : AMS



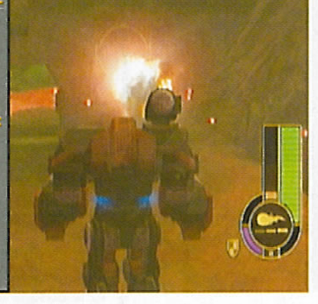
» A l'instar de l'Atlas, le Prometheus est totalement hallucinant. Les 3 Lasers sont totalement ravageurs sans parler du double Hammer. Quand vous comprendrez l'utilité d'un tel missile, vous saisirez vite l'exceptionnelle force de frappe de ce Mech. Le double Gauss Rifle sert non seulement de « longue vue » mais aussi à faire tomber les autres en vue de placer les missiles Hammer ! Si une quelconque résistance se fait ressentir, un coup de triple Laser devrait calmer les Mechs trop audacieux.



RAGNAROK

FICHE TECHNIQUE

Tonnage : très lourd
Vitesse : très lente
Arme énergétique : aucune
Arme balistique : Gauss Rifle (x2)
Missiles : Crossbow
Spécial : Lava Gun, Shield



» A débloquer dans le mode Campagne, le Ragnarok n'est pas si terrible que cela si l'on ne prend pas en considération l'utilité du Shield et du Lava Gun ! Arme absolument non conventionnelle, le Lava Gun en fera réfléchir plus d'un. Lâchant 3 effroyables boules de feu, c'est assurément un spécialiste de l'anti-jeu. Mais sa lenteur ne permet pas d'en abuser et il faudra se rabattre sur le double Gauss Rifle ou... les 4 Javelins ! Le Shield ne dure certes pas longtemps mais protège des attaques adverses les plus destructrices, Lava Gun y compris !



YMIR

FICHE TECHNIQUE

Tonnage : très lourd
Vitesse : très lente
Arme énergétique : PPC (x2)
Arme balistique : Autocannon (x4)
Missiles : aucun
Spécial : Lava Gun, Shield



» Armure lourde, double PPC, 4 Autocannons, Shield et Lava Gun, que demande le peuple ? Débloqué en même temps que le Ragnarok, l'Ymir n'est utilisable qu'en Multi mais constitue l'un des Mechs les mieux armés de tout *MechAssault*. Son seul défaut réside dans la grosse quantité de chaleur générée par l'utilisation simultanée des armes et du Shield. Malgré cela, l'Ymir reste une valeur sûre et en avoir un dans son camp est souvent synonyme de victoire.

Fil directeur : les Mechs sont classés par ordre d'apparition dans le mode Campagne. Vous remarquez aussi qu'il existe une sorte de dualité entre chacun d'eux. Chaque Mech possède en fait sa variante.



LES ENVIRONNEMENTS EXTERIEURS

Les décors apparaissent comme une donnée majeure de *MechAssault*. Pouvoir se servir des différents éléments n'est pas donné à tout le monde et seuls les Mechwarriors les plus aguerris sauront tirer avantage des conditions climatiques, des dénivelés et autres reliefs. Dans la mesure où les Mechs chauffent, il faut savoir se cacher le temps que le moteur refroidisse. Pour cela, les montagnes et les bâtiments sont parfaits pour reprendre des forces, en plus d'esquiver les tirs ennemis. Il subsiste cependant une manière plus rapide pour récupérer, il suffit de se mettre dans l'eau. De même, s'il neige, votre Mech refroidira plus vite. Il découle de source que les explosions et les décors où la chaleur est omniprésente (volcans, lave...) ne sont pas bons pour votre recouvrement mais il en sera de même pour les autres Mechs ! Arrangez-vous alors pour attirer les ennemis dans de la lave où faites de sorte qu'ils soient proches d'une explosion (destruction d'un Mech ou d'une centrale nucléaire), cela facilitera votre vie. Attention à ne pas trop vous cogner contre les immeubles et autres constructions, cela endommage gravement votre machine.



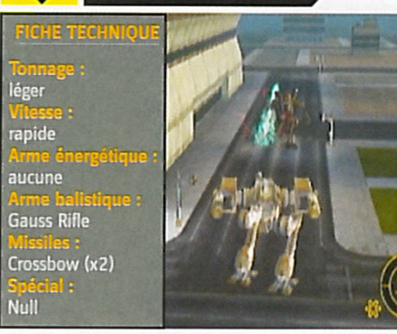
OWENS



» Quand on prend en main un Owens, on comprend pourquoi le Word of Black a perdu la guerre... Blague à part, que peut-on trouver d'intéressant à utiliser un Mech aussi dépassé ? A moins de n'aimer les challenges bien corsés, on voit mal la présence d'un tel engin. Les 2 (oui 2 !) armes dispo ne font pas suffisamment de dégâts et l'Owens encaisse très mal. Il ne lui reste que sa vitesse, et encore, un Cougar ou un Puma, est plus rapide. Même un Elemental se révèle être un choix plus judicieux !



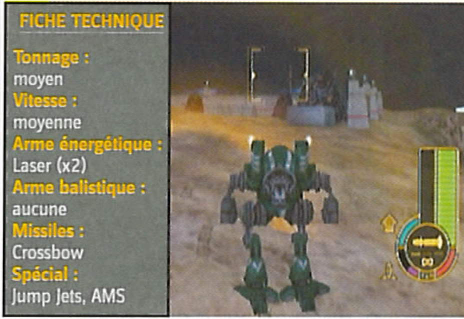
HACKMAN



» Moins mauvais que l'Owens, le Hackman reste un Mech de seconde zone. Rapide mais possédant un tonnage ridicule, il ne fera pas long feu en Multi s'il n'est pas assisté par des alliés puissamment armés. Cependant, le Null lui permet de se faufiler rapidement derrière un ennemi tout en étant invisible et lui tirer une balle de Gauss Rifle. Ce dernier étant véloce, l'adversaire n'aura pas le temps de localiser la provenance de l'attaque. Traître mais efficace.



ULLER



» Encore un Mech qui n'a pas vraiment sa place dans le jeu. Ne possédant que 2 armes (seul le double Laser vaut le détour), il ferait une proie facile s'il n'était pas relativement mobile. Là est son principal intérêt. Les Jump Jets se montreront ainsi essentiels dans la bonne conduite de ce robot. Couplé au double Laser, l'Uller peut causer de sympathiques dégâts avant de subir les assauts des Mechs opposés. L'AMS sera alors souvent salvateur dans ces cas-là.



KIT FOX



» Le fourbe par excellence ! Null activé, un coup de Jump Jets, minuterie du Hammer pas trop chargé et on balance la sauce tout droit dans le camp adverse. Effet garanti ! Plus encore qu'avec le Puma et le Hackman, le Kit Fox est vraiment imperceptible quand il tire un Hammer (la charge du PPC rend visible le Puma et la traînée laissée derrière un tir de Gauss Rifle peut faire deviner la position du Hackman) dans la mesure où cette arme ne laisse aucune trace. L'engin préféré des *stealth gamers* !

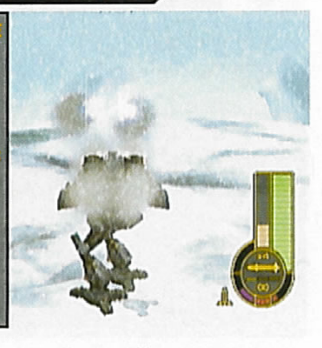
Multi et WOD ? Dans le mode Campagne, la plupart des Mechs que vous contrôlez sont des machines du WOD. D'autres vous combattent dans l'aventure mais ne sont accessibles qu'en Multi.



RAYONS X



VULTURE



FICHE TECHNIQUE

Tonnage : moyen
Vitesse : lente
Arme énergétique : Laser (x2)
Arme balistique : Machine Gun
Missiles : Javelin (x4)
Spécial : AMS

Décidément, les Mechs sélectionnables uniquement en Multi ne sont vraiment pas des premiers choix. Ce Vulture n'échappe pas à la règle malgré la puissance de ses Lasers et de ses 4 Javelins ! Le manque de vitesse et de mobilité se fait clairement ressentir quand on voit sa capacité moyenne à encaisser les coups. De plus, le corps à corps n'est pas vraiment son fort avec son risible Machine Gun. Il y a une alternative, envoyer un quatuor de missiles suivi de coups de lasers et prier pour que l'ennemi tombe avant !

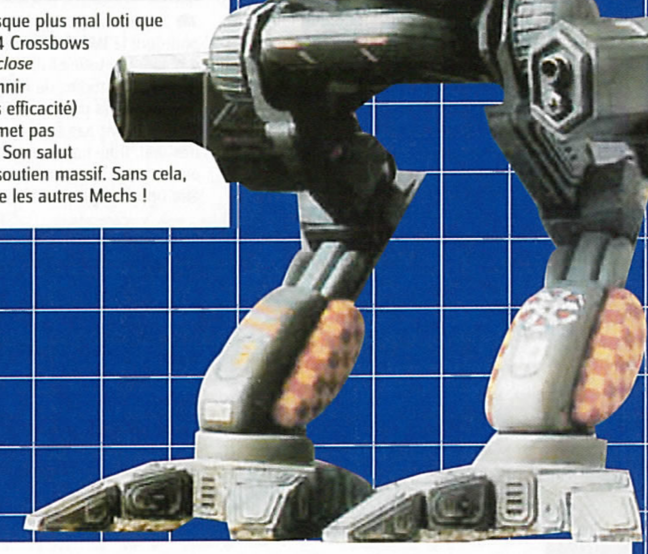


MAD DOG

FICHE TECHNIQUE

Tonnage : moyen
Vitesse : lente
Arme énergétique : Pulse Laser (x2)
Arme balistique : Autocannon
Missiles : Crossbow (x4)
Spécial : rien

Sans AMS, le Mad Dog est presque plus mal loti que le Vulture ! Heureusement que les 4 Crossbows lui permettent de tenir la route en *close combat*. Les Pulse Lasers sont à bannir (multiplicité d'armes ne signifie pas efficacité) et le simple Autocannon ne lui permet pas de remporter la bataille à distance. Son salut viendra seulement de la part d'un soutien massif. Sans cela, n'espérez même pas pouvoir défaire les autres Mechs !





ELEMENTAL

FICHE TECHNIQUE

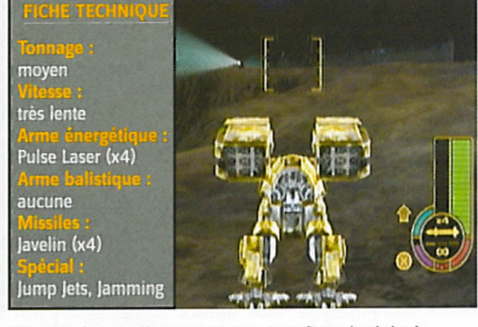
Tonnage : extrêmement léger
Vitesse : extrêmement rapide
Arme énergétique : Pulse Laser
Missiles : Crossbow (x2)
Spécial : Jump Jets



Ne rigolez pas ! Ce n'est pas parce que l'Elemental est minuscule, manque de puissance et est mal protégé qu'il ne constitue pas une réelle menace ! Essayez de vous battre avec votre Ragnarok contre une dizaine d'Elementals pour voir... Enfin, du fait de sa petite taille ainsi que de son extrême mobilité, il peut causer beaucoup de soucis. Avant qu'on ne le trouve, il aura déjà déversé une bonne vingtaine de salves signées Crossbow ! Maintenant, au bout d'un ou deux tirs bien placés, il ne fera pas long feu non plus...



CATAPULT



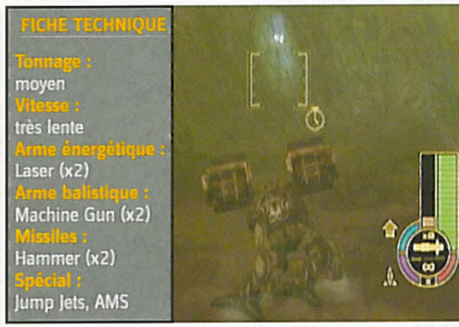
FICHE TECHNIQUE

Tonnage : moyen
Vitesse : très lente
Arme énergétique : Pulse Laser (x4)
Arme balistique : aucune
Missiles : Javelin (x4)
Spécial : Jump Jets, Jamming

Voici la première exception qui confirme la règle du « multiplayer only » (avec le Ymir cela va de soi). Ne pouvant se déplacer à grande vitesse et possédant une armure moyenne, le Catapult ne peut se permettre d'engager le combat en première ligne. Par contre, il fera parfaitement l'affaire en restant sur place et en lâchant des salves ravageuses de Javelins. Si un adversaire se rapproche de trop, utilisez les 4 Pulse Lasers, le temps d'activer le Jamming et de prendre position autre part en vous servant des Jump Jets.



BOWMAN



FICHE TECHNIQUE

Tonnage : moyen
Vitesse : très lente
Arme énergétique : Laser (x2)
Arme balistique : Machine Gun (x2)
Missiles : Hammer (x2)
Spécial : Jump Jets, AMS

Se jouant comme le Catapult, le Bowman est un poil plus exposé aux tirs ennemis du fait que les Javelins soient remplacés par des Hammers. En restant à moyenne distance et en utilisant judicieusement les Hammers ainsi que le double Laser, vous devriez prendre l'ascendant sur pas mal de Mechs. Les Machine Guns sont faibles, mais vous permettront de tenir le temps que votre robot refroidisse après une utilisation excessive des Lasers, des Jump Jets et de l'AMS ! Un Mech assez convenable dans l'ensemble.

Xbox Live : vous pourrez bientôt télécharger de nouvelles cartes, des modes de jeu inédits mais aussi des Mechs ! Rendez-vous sur le Live pour guetter l'arrivée du Raven, du Loki et de l'Hellbringer...

BMX XXX

Les codes suivants sont à entrer dans l'option Codes des bonus Acclaim. Si vous les avez bien tapés, la case Codes de droite disparaîtra. N'oubliez pas de respecter les espaces quand ils sont présents.

CODES DE DEBLOCAGE DE NIVEAUX

THATDAMLEVEL : le barrage.
IOWARULES : Rampage Skatepark.
BAABAA : Sheep Hills.
BOYBANDSSUCK : Syracuse.
UNDERGROUND : UGP Roots Jam.
SHOWMETHEMONEY : Las Vegas.
SHOWMETHEMONKEY : Rampe de lancement 69.
MASS HYSTERIA : choix de n'importe quel niveau.

CODES DE DEBLOCAGE DE VELOS

AMISHBOY1699 : vélos du Amish Boy.
HELLKITTY487 : vélos de Hellkitty.
ITCHI594 : vélos de Itchi.
JOYRIDE18 : vélos de Joyride.
KARMA311 : vélos de Karma.
LATEY411 : vélos de La'Tey.
MANUEL415 : vélos de Manuel.
MIKA362436 : vélos de Mila.
NUTTER290 : vélos de Nutter.
RAVE10 : vélos de Rave.
SKEETER666 : vélos de Skeeter.
TRIPLEDUB922 : vélos de Tripledub.
TWAN187 : vélos de Twan.
65 SWEET RIDES : tous les vélos.



CODES DE DEVERROUILLAGE DES MODES SPECIAUX

Une fois le code entré, rendez-vous à l'option Modes spéciaux des bonus Acclaim pour les activer et les désactiver à votre convenance.
GHOSTCONTROL : Ghostride teleguide. Cette option vous permet de prendre le contrôle du ghost de votre personnage.
HEAVYPETTING : mode Super crash. Quand votre personnage aura un accident, il rebondira pendant un certain moment.
PARABOLIC : mode Visible gap. Vous aurez la possibilité de voir tous les gaps présents dans le niveau.
3RD SOG : vision nocturne. Cette option vous ajoutera un filtre vert comme si vous portiez des lunettes de vision nocturne.
FLUFFYBUNNY : mode Bunny. Grâce à cette option, vous pourrez tirer sur tout ce qui bouge. Pour se faire, effectuez un arrêt complet de votre vélo. Puis bougez le stick analogique droit pour accéder à la vue à la première personne. Vous n'aurez plus qu'à utiliser la **gâchette L** pour faire apparaître et disparaître un viseur, le **bouton A** ou **B** ou la **gâchette R** pour tirer. Et enfin le **bouton Noir** ou **Blanc** pour passer en mode Sniper.

CODE DE DEVERROUILLAGE DES SEQUENCES VIDEOS

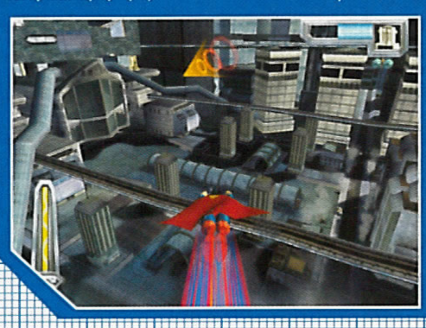
XXXINTRO : la vidéo de présentation sera choisie de façon aléatoire parmi les vidéos que vous aurez déverrouillées.
LAPDANCE : le Bronx, New York - 1.
STRIPTEASE : le Bronx, New York - 2.
FREESAMPLE : le Bronx, New York - 3.
BOING : le barrage - 1.
THONG : le barrage - 2.
BURLESQUE : Rampage Skatepark - 2.
ONEDOLLAR : Sheep Hills -1.
69 : Sheep Hills - 2.
FUZZYKITTY : Syracuse - 1.
MICHAELHUNT : Syracuse - 2.
BOOTYCALL : UGP Roots Jam - 2.
HIGHBEAMS : Las Vegas - 1.
TASSLE : Las Vegas - 2.
IFLINGPOO : Launch Pad 69 - 1.
PEACH : Launch Pad 69 - 2.
DDUULRRLDRSQUARE : dernière vidéo.
THISISBMX : vidéo bonus - 1.
KEEPITDIRTY : vidéo bonus - 2.
CHAMPAGNE ROOM : toutes les séquences vidéo.

CODE DIVERS

ELECTRICITYBAD : jouer avec Amish Boy.
I LOVE WOOD : jouer avec Amish Boy.
MAKEMEANGRY : grâce à ce code, vous pourrez choisir la couleur verte pour la peau du personnage que vous créerez dans l'éditeur de rider.
Z AXIS : vous prendrez plus de vitesse.
XXX RATED CHEAT : c'est le code ultime puisqu'il vous permettra non seulement de choisir le niveau que vous désirez, mais aussi d'accéder à toutes les séquences vidéo.

SUPERMAN : MAN OF STEEL

Pendant une partie, faites Pause, puis entrez rapidement les codes suivants. Si vous avez réussi, vous entendrez le bruit d'une explosion.
R, Noir, Y, Noir, L, Blanc : c'est le master code qui débloque toutes les options, le mode Bonus et le mode Simple.
Noir, Blanc, L, X, L, Blanc : avec ce code, Superman ne perdra jamais d'énergie.
L, L, R, L, Y, X, Blanc, Noir, Noir, Blanc : mode Rayons X. En fait, tous les objets animés du jeu seront affichés avec un effet de transparence.
R, L, Noir, Blanc, L, Y, Y, Noir, R, Blanc : tous les objets animés seront affichés comme s'ils étaient recouvert d'une couche de glace.





NICKELODEON PARTY BLAST

Pour débloquer les mini-jeux Bungi, positionnez-vous sur la case des mini-jeux Bungi tout en bas à gauche et exécutez la manipulation suivante : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite** avec la **croix multidirectionnelle**.



Un peu de science : les codes pour obtenir les armes en or dans *Nightfire* commencent par AU. C'est normal, car ces deux lettres indiquent l'or dans le tableau périodique des éléments.



JAMES BOND : NIGHTFIRE

Entrez l'un des codes suivants dans la rubrique Débloquer des codes. Un message vous indiquera que vous avez débloquez un élément du jeu. Ensuite, validez-les en sélectionnant noms de codes.

SELECTION DU NIVEAU

POWDER : la neige et le feu.
TRACTION : décollage immédiat.
BONSAI : protection rapprochée.
HIGHRISE : visite nocturne.
MELTDOWN : réaction en chaîne.
FLAME : piège de métal.
AQUA : en eaux troubles.
BLASTOFF : compte à rebours.
PARADISE : une île peu pacifique.
VACUUM : équinoxe.
PASSPORT : tous les niveaux deviennent accessibles.

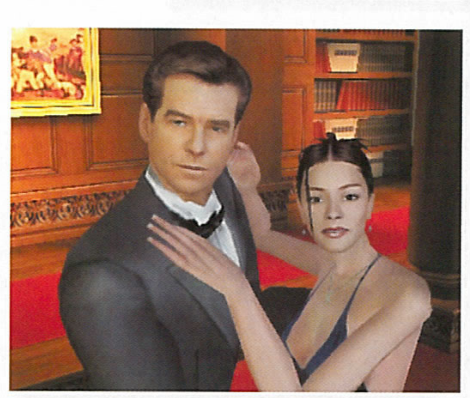
AMELIORATION DES GADGETS ET DES ARMES

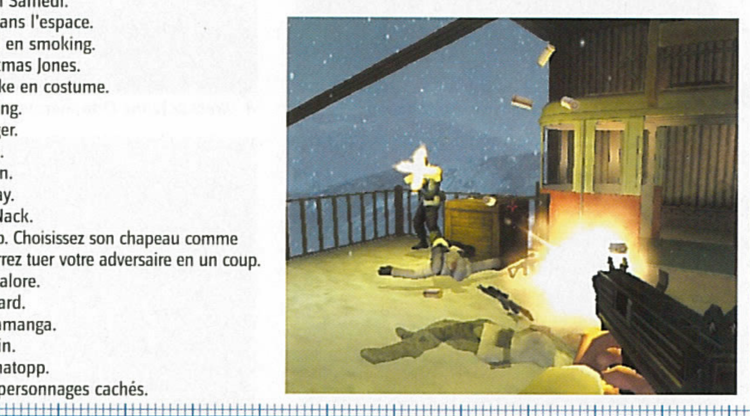
MAGAZINE : plus de munitions pour le chargeur de votre fusil de sniper.
SCOPE : zoom plus important pour la lunette télescopique de votre fusil de sniper.
SHUTTER : amélioration de la portée de votre appareil photo miniature.
SESAME : amélioration des capacités de votre décodeur
LIFTOFF : accroissement du champ d'action de votre grappin.
PHOTON : augmentation de la puissance de votre montre laser.
ZAP : votre porte-clef tazer immobilise plus longtemps l'ennemi.
SLEEPY : vos fléchettes de tranquillisant agissent plus longtemps.
P2000 : vous obtenez un P2K plus puissant et optimisé.
AU P2K : vous obtenez le P2K d'or.
AU PP7 : vous disposez du PP7 d'or.
LAUNCH : vous avez accès à de meilleurs missiles pour votre véhicule.
Q LAB : optimise tous vos gadgets.

OPTIONS MULTIJOUEUR

MODES :
TARGET : mode Assassin.
TNT : mode Démolition.
ORBIT : mode GoldenEye.
GUARDIAN : mode Protection.
TEAMWORK : mode Domination par équipe.
TRANSMIT : mode Satellites.
GAMEROOM : tous les modes multijoueurs.

PERSONNAGES :
VOODOO : Baron Samedi.
ZERO G : Bond dans l'espace.
BLACKTIE : Bond en smoking.
NUCLEAR : Christmas Jones.
NUMBER 1 : Drake en costume.
SLICK : Elektra King.
MIDAS : Goldfinger.
DENTAL : Requin.
BLIMP : Max Zorin.
BADGIRL : Mayday.
BITESIZE : Nick Nack.
BOWLER : Oddjob. Choisissez son chapeau comme arme et vous pourrez tuer votre adversaire en un coup.
CIRCUS : Pussy Galore.
HEADCASE : Renard.
ASSASSIN : Scaramanga.
MARTIAL : Wai Lin.
JANUS : Xenia Onatopp.
PARTY : tous les personnages cachés.





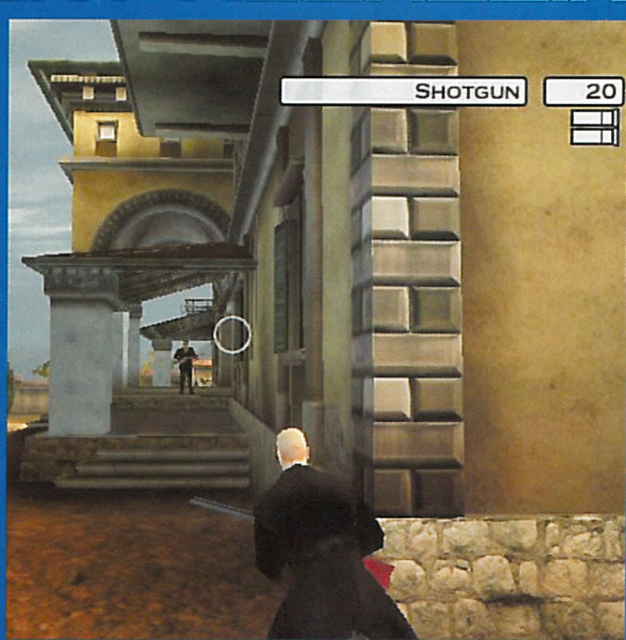
HITMAN 2 : SILENT ASSASSIN

Entrez les combinaisons de boutons suivants pendant le jeu. Si vous avez entrés la bonne combinaison, un message apparaissant à l'écran vous le confirmera. Et comme l'action continue, trouvez un endroit tranquille pour éviter d'être tué. Pour désactiver la plupart de ces codes, il suffit de les rentrer à nouveau.

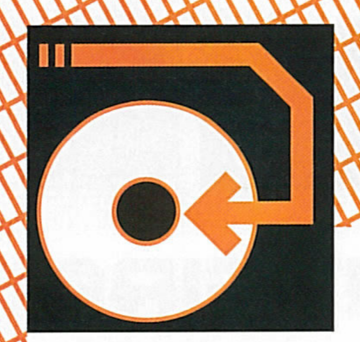
R, L, Haut, Bas, A, X, Stick Analogique Gauche, B, A, B, A : ce code vous permet non seulement de terminer le niveau en cours, mais aussi d'obtenir le rang « assassin invisible ».
R, L, Haut, Bas, A, R, L, Noir, Blanc : débloque le God mode.
R, L, Haut, Bas, A, Haut, X, A : met à votre disposition toutes les armes du jeu.
L, R, Haut, Bas, A, Haut, R, R : vous obtenez directement un fusil-mitrailleur et un pistolet 9 mm tous deux équipés d'un silencieux.
R, L, Haut, Bas, A, Haut, Bas : remet votre barre de vie au maximum. Notez que parfois, il faut attendre de vous faire toucher une fois pour qu'elle se remplisse effectivement.
R, L, Haut, Bas, A, Haut, L : mode Ralenti. Chaque fois que vous tuez un ennemi, il s'écroule au ralenti.
R, L, Haut, Bas, A, Haut, Haut : mode Hitman Ali. Vos coups de poing deviennent mortels.
R, L, Haut, Bas, A, L, L : mode Gravité. Vos adversaires s'envolent quand ils meurent.
R, L, Haut, Bas, A, Haut, Blanc : mode Bombe. Il vous suffira de tirer en direction de vos ennemis pour les tuer sans même les toucher. De plus, ils seront projetés au loin comme sous l'effet de l'explosion d'une bombe. Attention ! Il faut quand même qu'il y ait un point de contact. Aussi tirer sur le sol ou sur un mur proche de l'ennemi.
R, L, Haut, Bas, A, R, R : mode Megaforce . Vos ennemis meurent en un coup.
R, L, Haut, Bas, A, Blanc, Blanc : mode Nailgun. Quand vous tirez sur un ennemi, votre arme l'accroche littéralement au mur.

ARMES BONUS

Silverballer 45 avec silencieux : obtenez un rang « assassin invisible z».
Fusil de chasse à canon scié : obtenez deux rangs « assassin invisible ».
Fusil d'assaut M4 : obtenez cinq rangs « assassin invisible ».



■ ***Superman :*** *Smallville*, la série contant l'adolescence de Clark Kent passe enfin sur une chaîne hertzienne en prime time le samedi soir au moment où j'écris ces lignes.





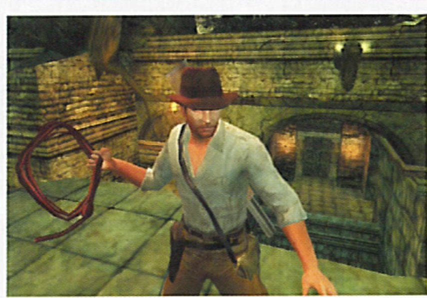


SUR LE DVD

Un DVD de qualité ce mois-ci avec 6 démos de qualité dont celles de *Panzer Dragoon Orta* et du prochain *Indiana Jones*. Du côté des vidéos, nous vous avons réservé une surprise de taille puisque vous pourrez découvrir la bande-annonce de *Halo 2*. Que cela ne vous empêche pas de profiter du reste du DVD, car ce mois-ci, il est vraiment géant. Alors, bon jeu et au mois prochain !

INDIANA JONES ET LA TOMBE DE L'EMPEREUR

INFOS
EDITEUR : LUCASARTS
NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Indiana Jones, son fouet et son chapeau.



↑ Aussi à l'aise aux poings qu'au fouet.

STICK ANALOGIQUE GAUCHE : **DEPLACEMENTS**
STICK ANALOGIQUE DROIT : **CAMERA**
CROIX : **EQUIPEMENT / ARMES**
BOUTON A : **ATTAQUE 2**
BOUTON B : **SAUTER / NAGER**
BOUTON X : **ATTAQUE 1**
BOUTON Y : **ACTION**
GACHETTE L : **ZOOM**
GACHETTE R : **PROTECTION**
BOUTON BLANC : **RECHARGER**
BOUTON NOIR : **RANGER ARME / OBJET**

A l'aide de votre mythique fouet et de quelques autres instruments, partez à la recherche des secrets entourant la tombe de l'empereur. Vous reconnaîtrez sans doute le moteur éprouvé de *Buffy*. Normal, le développement a été confié à The Collective. Grâce à une prise en main intuitive, Indy répondra à toutes vos sollicitations pour grimper, nager, frapper et bien sûr faire usage de son fouet. Faites claquer le fouet et en route pour l'aventure !

PANZER DRAGOON ORTA

INFOS
EDITEUR : SEGA
NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Voici la jeune Orta, héroïne de cet épisode.



↑ Une attaque diablement efficace.

STICK ANALOGIQUE GAUCHE : **DEPLACEMENT**
STICK ANALOGIQUE DROIT :
CROIX MULTIDIRECTIONNELLE : **DEPLACEMENT**
BOUTON A : **TIR**
BOUTON B : **VITESSE –**
BOUTON X : **VITESSE +**
BOUTON Y : **CHANGER DE FORME**
GACHETTE L : **VUE SUR LA GAUCHE**
GACHETTE R : **VUE SUR LA DROITE**
BOUTON BLANC : **BERSERK**
BOUTON NOIR : **BERSERK**

Après un passage plus que remarqué sur Saturn, *Panzer Dragoon* débarque enfin toutes ailes déployées sur Xbox. Ce nouvel opus porte le nom de son héroïne, Orta et nous entraîne dans un monde fantasy où elle devra combattre ses ennemis à dos de dragon. Une fois de plus, Sega nous gratifie d'un jeu de toute beauté profitant de la puissance de notre console préférée. Et pour ne rien gâcher, *Panzer Dragoon* est doté d'une excellente maniabilité.

SHENMUE II

INFOS
EDITEUR : SEGA
NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Débarquement à Hong kong pour Ryo !



↑ Les filtres servent surtout pour les photos.

STICK ANALOGIQUE GAUCHE : **CAMERA**
STICK ANALOGIQUE DROIT : **CAMERA**
CROIX MULTIDIRECTIONNELLE : **MARCHER**
BOUTON A : **PARLER**
BOUTON B : **ANNULER**
BOUTON X : **ACTION / JOURNAL**
BOUTON Y : **MENU**
GACHETTE L : **ZOOM**
GACHETTE R : **COURIR**
BOUTON BLANC : **CHANGER DE FILTRE**
BOUTON NOIR : **PRENDRE UNE PHOTO**

Après avoir connu un succès mitigé sur Dreamcast, *Shenmue II* déboule sur Xbox dans une version améliorée. Pour ceux qui ne connaissent pas l'histoire, vous incarnez Ryo Hazuki et vous partez à la recherche de votre père assassiné par un mystérieux Chinois. Votre quête vous mènera à Hong Kong. De par la diversité des possibilités offertes et son mélange des genres, *Shenmue* est inclassable. Faites-vous votre propre idée avec cette démo.

CONCOURS

CONCOURS LAMBORGHINI



Dans chaque numéro, nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffira de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante : **Magazine Officiel Xbox / X Games 101-109 rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret** ou par mail : **cyrille.tessier@futurenet.fr**

Shenmue 2 : dans la version Xbox, vous pourrez prendre des photos pratiquement tout le temps et voir la bio des personnes dont vous avez le cliché.





Yager, ATV : Quad Power Racing 2, Vexx, Evil Dead : a Fistful of Boomstick, Sudeki, et Halo 2 !

THE HOUSE OF THE DEAD 3

INFOS
EDITEUR : **SEGA**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**



La dernière chose que vous verrez.



Les zombies ninjas, toujours aussi vindicatifs.

STICK GAUCHE : **DEPLACEMENT CIBLE**
STICK DROIT : **DEPLACEMENT CIBLE**
CROIX MULTIDIRECTIONNELLE :
BOUTON A : **TIR**
BOUTON B : **RECHARGER**
BOUTON X :
BOUTON Y : **RECENTRER CIBLE**
GACHETTE L : **RECHARGER**
GACHETTE R : **TIR**
BOUTON BLANC :
BOUTON NOIR :

Les zombies et autres monstres cauchemardesques envahissent la Xbox. Armé de votre fusil à pompe, vous les repousserez en tirant sur tout ce qui bouge. Au moins, avec ce troisième volet, vous ne grillerez pas vos neurones. Le concept n'a pas certes pas changé d'un iota, mais qui irait s'en plaindre. Après tout, le succès de cette série réside dans son effet défoulant, simple mais efficace ! En plus, vous pourrez vous adonner au massacre à deux !

LAMBORGHINI

INFOS
EDITEUR : **RAGE**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**



Les dégâts influent sur la conduite.



Admirez la plaque d'immatriculation par défaut.

STICK ANALOGIQUE GAUCHE : **DIRECTION**
STICK ANALOGIQUE DROIT :
CROIX MULTIDIRECTIONNELLE : **DIRECTION**
BOUTON A : **FREIN A MAIN**
BOUTON B : **RAPPORT INFERIEUR**
BOUTON X : **MARCHE ARRIERE / RAPPORT SUPERIEUR**
BOUTON Y : **CAMERA ARRIERE**
GACHETTE L : **FREINER**
GACHETTE R : **ACCELERER**
BOUTON BLANC : **CHANGER DE CAMERA**
BOUTON NOIR : **VOITURE PAR DEFAUT**

C'est au tour de Lamborghini de proposer son jeu de course officiel. Vous rejoindrez le Lamborghini Millionaires Club et participerez à des challenges à travers le monde pour gagner des automobiles de légende. Dans notre démo, vous serez au volant d'une Lamborghini Murciélago, le tout-dernier modèle de l'écurie. Vous aurez 2 tours pour faire vos preuves en tant que pilote dans les rues de Rome aménagées pour la circonstance. Faites rugir vos moteurs, partez !

VEXX

INFOS
EDITEUR : **ACCLAIM**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**



Vexx en pleine exécution de son dragon punch.



Vexx ressemble à une version cartoon de Serval.

STICK GAUCHE : **DEPLACEMENT**
STICK ANALOGIQUE DROIT : **CAMERA**
CROIX MULTIDIRECTIONNELLE :
BOUTON A : **SAUTER**
BOUTON B :
BOUTON X : **FRAPPER / NAGER**
BOUTON Y : **REGARDER**
GACHETTE L : **SE BAISSER**
GACHETTE R : **SUPER POUVOIR**
BOUTON BLANC :
BOUTON NOIR :

Yabu, le spectre de l'Ombre, et ses serviteurs se sont attaqués aux villageois de Rockhaven pour les réduire à l'esclavage, tuant au passage le grand-père du jeune Vexx. Ce dernier luttera pour sauver son peuple et au passage, venger la mort de son grand-père. Pour cette mission sacrée, il s'aidera d'un gantelet volé à l'envahisseur, lui conférant des pouvoirs spéciaux. Telle est l'histoire, prétexte à un jeu de plates-formes aventure. Dans la démo, vous découvrirez le 1er niveau.

Ce mois-ci, il aura lieu sur *Lamborghini*. Nous tiendrons compte du temps total et en cas d'ex æquo (si, c'est possible !), du meilleur temps au tour. Comme d'habitude, envoyez-nous la photo de fin de course indiquant votre temps, et ce, avant fin mars 2003.

>> MEILLEUR SCORE :
Donc, vous faites le meilleur temps et vous nous envoyez une belle photo en précisant le temps réalisé. Je précise aussi que la photo ci-contre est là à titre d'exemple, ne vous souciez donc pas des scores. A vous de jouer !

Vexx, le comics : le comics online contant ses aventures héroïques est disponible sur le site officiel **http://www.vexxthegame.com**.